¡EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE TE ARRANCARA LAS TRIPAS!

FANGORIA

NUM. 31 390 PTAS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

edic ones zinco

DARIO ARGENTO:
Su primera película americana

NOSTALGIA:
ESTRELLA ENTRE LOS ZOMBIES EN ITALIA

ASI FUERON LOS «FX» DE «EL EXORCISTA»

UN HOMBRE LOBO QUINCEAÑERO

DANNY ELFMAN
Un compositor para los muertos

LOS PAJAROS II
ALAS ATERRADORAS

GRAN EXCLUSIVA:
UN SCANNER POLICIA
(ROMPECOCOS DE UNIFORME)

MEX. N$ 5.00

00031

8 414090 100625

¡Llegan los malos...!

Sí, los malos Favoritos de muchas partidas de Juego de Rol:

llegan en un accesorio de juego oficial para los

FORGOTTEN REALMS

¡Corre a comprarlo a tu ROLERIA habitual!

FANGORIA

TRIPAS

19 **DARIO ARGENTO, A LA CABEZA DE LA CLASE**
El Director regresa al género que más le gusta

26 **EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE**
¡Cuidado con el perro!

32 **EL COMPOSITOR DEL MÁS ALLÁ**
La música de ultratumba

38 **EL SCANNER-POLICÍA IMPONE LA LEY**
¡Cuidado con este defensor de la Ley!

44 **VUELVEN LOS ALETEOS**
The Birds: segundas partes, ¿son buenas?

50 **UNA MIRADA A LOS EFECTOS ESPECIALES DE *EL EXORCISTA***
Los trucos de un clásico del Cine de Terror

54 **UN HOMBRE LOBO ADOLESCENTE Y UNA BODA MONSTRUOSA**
Gene Fowler recuerda las producciones de los años 50

58 **ESTRELLATO ZOMBI A LA ITALIANA**
¡Mamma mia... si son los spaghetti-monstruos!

62 **CONFESIONES DE UN DISEÑADOR DE ASESINOS**
Robert Burns, creador de decorados fantásticos

SANGRE

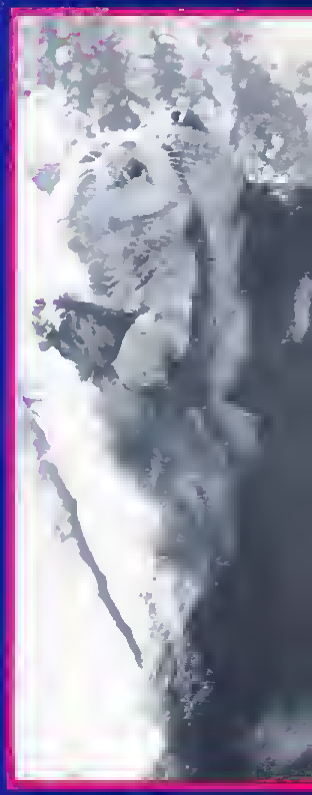
6 **LA INVASIÓN DE LOS MONSTRUOS**
Las últimas novedades del Terror

10 **DELIRIOS Y BABEOS**
La opinión del otro lado del charco

12 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS**
Páginas preñadas de pavor

14 **LAS CARTAS DEL AVERNO**
Las espeluznantes misivas de los lectores

16 **LAS MIL CARAS DEL MIEDO**
El espanto nacido en la propia casa



Página 26

Página 19

Responso

FANGORIA
JUNIO 1994 Num. 30

EDICION EE.UU
Director
ANTHONY TIMPONE
Director ejecutivo
Michael Gingold
Director de arte
Len H. Leake
Redactores
David McDonnell,
David Hutchison,
Maureen McTigne
Scott Briggs

EDICION ESPAÑOLA
Director
LUIS VIGIL
Director comercial
Francisco Morales
Director de publicidad
Angel Somoza
Director de producción
Hans Kötz
Coordinación gráfica
Lluis Guillen
Redactor jefe
Albert Sole
Redactores
Francisco Jose Campos
José Luis Esparza
Leonor Fernández
James Little Fountain
Ruiz de Villalobos
Composición
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) num. 33, 45, 46, 126, 128 & 130 is copyright © 1993 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc. is strictly prohibited. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. Edita Ediciones Zinco S. A. Avda. de Roma, 157 9º 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S.S.L. Pacífico 2 3º 1ª teléfono (93) 408 06 74 fax (93) 340 37 55. Grabados: MC. Impreso en CRONION. Distribuye: Coedis, S.A. Avda. de Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei Barcelona. Dep. Leg.: B/20.858/91 IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EN MEXICO Permas & Cia., Editores y Distribuidores S.A. de C.V. Lago Eire 44 Col. Tacuba C.P. 11410 México D.F. RFC-PED-870217-B 47 Tel.: 399 30 12 y 399 06 41

Impreso en España.
Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla, 390 Ptas.
(Incluye el transporte)

... Y OTRO TERROR MÁS

No sé si serís una premonición, pero el caso es que, el mes pasado, en mi editorial "El otro terror" hablaba de la dicotomia existente en el mundo actual entre el terror real: el que se ve en los teledia-rios: y el terror ficticlo: el qne se ve en nnestro cine y que comentamos en estas páginas. Y decis yo textualmente: Tal parece como si el terror ficticio se hnbiera eclipsado... quizá por no osar competir con ese otro te-rror, el real, que se le está comiendo terreno, en lo que s difuslón se refie-re.

Y hete aqni que, de nnevo, el terror real gans al ficticlo por golcada, con ese crimen recientemente perpetrado en Madrid por un par de tipe-jos que protagonizaron un macabro y fascista juego (¿qné les sugiere el titnlo "Razas"?), consistente en asesinar a un pohre inocente, elegido al azar, simplemente condensdo por sus características físicas.

Y hete s qui que, èsta vez, tratan de implicarnos a los de FANGORIA (siempre hay qne huscar chivos expiatorios), mostrando unos ejemplares de nnestra "peligrosa" revista entre los ohjetos capturados por la policía en el registro en casa de uno de los asesinos (por cierto, fijense que los cuchillos, calificados por la prensa amarilla de "como los de Rambo", y qne se ven en la foto, son simples cnchillos de cocina, de ésos qne ven-den por correspondencía... lo que ys marca el nivel de veracidad informa-tiva qne hs rodcado s todo el "affaire").

Y hete squi que ese diario, generalmente mal informado, qne es "El Mundo", qniere implicarnos como inspiradores de la salvajsda, cuando afirma, en su ejemplar del 8 de junio, que uno de los asesinos estaba sus-crito s varias revistas especializadas en cine de terror, como FANGORIA. Difícil cosa èsa de estar suscrito a varias revistas especializadas en cine de terror, visto que la nnestra es fa única que se pnhlica en el pais... Y, para msyor escarnio del informado "informador" del citado rotativo (que ni se molestó en confirmar sus palabras con uns simple llamada telefóni-ea a nnestra editorial), el sujeto ése, ni está ni nunca ha estado suscrito a esta revista.

Claro que, para esa prensa amarilla, fa verdad es un lnjo que no se pue-de permitir: su "modus operandi" es el mismo que el de fa televisión ba-sura (¡qué bochorno el programa dedicado al tema por ese espacio bodrio llamado "Misterios sin resolver"! ¡Qué manera de extorsionar las respnes-tas que se deseaban a los supuestos expertos!) Un "modus operandi", ha-bitual en esos medios elosca, consistente en difamar... que algo queda.

Asi que, ante el vergonzoso comportamiento (¡una vez más!) de prensa amarilla y televisión basura, me veo obligsdo s rectificar lo dicho en mi anterior editorial... porqne, realmente, además de los dos terrores que ci-taba el mes pasado, el real y el ficticio, los medios elosca están instan-rando un tercer terror... el terror mentira.

-Luis Vigil

Tras la invasión de los clanes, los Estados Sucesores necesitan una nueva tecnología, para lograr imponerse con sus Mechs en los campos de batalla.

¡Pero, desgraciadamente, la posible salvación de la Esfera Interior está en manos de un demente!

DESENCADENADO

Es una aventura de juego de rol, sita en el universo futuro de Battletech, en el Mundo de Juego de Solaris VII

FASA CORPORATION

¡Ya en tu ● de venta!

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

Fotos: Copyright Concorde/New Horizons

«THE UNBORN II»: Los letreritos de «Bebe a bordo» que hicieron furor a finales de los años ochenta siempre tuvieron algo un tanto peculiar. Advertimos de que hay un bebé dentro del coche probablemente sea una buena idea, desde luego, sobre toda el bebé en cuestión si se parece a Bebe Joey, la progenie genéticamente alterada de *Unborn II*. Esta continuación a la epopeya de terror genético que Roger Corman produjo en 1990 y que obtuvo una acogida bastante buena esta a punta de ser lanzada directamente en vídeo por New Horizons.

«Ocurren diez veces más cosas que en la primera película –promete Rick Jacobson, su joven director de veintiséis años–. Es como en la serie de Alien, donde la primera película era muy elegante y con mucha atmósfera para crear y desarrollar el suspense, y después *Aliens (Aliens, el regreso)* era básicamente una película de acción aunque también tuviera mucha tensión. *Unborn II* no es un refrito, desde luego, y ésa era una posibilidad que me tenía muy preocupada. La historia es totalmente distinta.»

Inicialmente se pretendía que Brooke Adams retomara su papel protagonista de la primera película, y que también dirigiera la secuela. Cuando tuvo enfrentamientos con la Concorde debido al enfoque que quería dar a la película como directora (se ha informado que se presentó con una idea sacada de *Edipo Rey*), Adams abandonó el proyecto y dejó que el guionista Mark Evan Schwartz y Rob Kerchner, el vicepresidente de asuntos creativos de la Concorde, retomaran el hilo de la historia.

«Rob y yo acabamos poniéndonos de acuerdo en un concepto básico Chucky-contra-Terminator», dice Schwartz, que había propuesto como título *Unborn Again* y vio cómo su propuesta era descartada durante las primeros fases de desarrollo del proyecto. La historia gira alrededor de una mujer (Michelle Greene) que, de forma bastante parecido a la protagonista con serios problemas mentales de la primera película que interpretaba Adams, debe enfrentarse a la difícil tarea de cuidar de Bebé Joey, su hijo deforme y asesino. La película también muestra los problemas de otra mujer (Robin Curtis), que ha descubierto una forma distinta de tratar a los niños mutantes y se ha lanzado a una cruzada de venganza personal con la que pretende eliminar a todos los bebés que fueran alterados por el Dr. Meyerling (James Karen) en la primera película.

Cualquier mujer que intente amamantar a Bebe Joey se va a llevar una gran sorpresa.

Unborn II añade más violencia y derramamiento de sangre a la fórmula del bebé asesino.

«Había algunos secuencias bastante delicadas que me obligaron a reunirme muchas veces con los productores para hablar de ellas, ya que no queríamos perder tiempo rodando secuencias que luego serían eliminadas –dice Jacobson–. Hay una escena en la que matan a un niño de siete años, y otra en la que disparan contra un bebe recién nacido. Sabía que algunas cosas acabarían desapareciendo, pero Roger es famoso porque siempre acaba lanzando la versión íntegra en vídeo, por lo que normalmente vuelve a recuperar los planos eliminados para que el producto sea un poco más atractivo.»

El director observa que él y su equipo han tenido que estirar tanto su imaginación como el limitado presupuesto del que disponían para sacarle el máximo provecho.

«El presupuesto es más o menos como el de la primera película, pero allí el bebé sólo aparecía durante los diez últimos minutos y la veíamos muy poco –dice Jacobson, quien elogia el trabajo del especialista en maquillajes de FX Gabe Bartalos, cuya creación del Bebé Joey será vista a lo largo de casi todo el metraje–. Una gran parte del mérito hay que atribuirlo a Gabe y sus chicos. Han hecho un trabajo magnífico con muy poco dinero. Cuando empecé a dirigir la película, esperaba contar con mucha menos de la que me han acabado proporcionando.»

Schwartz, cuyo guión fue retocado por Daniella Purcell para añadirle una cierta perspectiva femenina, subrayó la importancia de los personajes e intentó insuflar un subtexto bastante complejo en la his-

Ilustración. Mike Iverson/Copyright Millennium

Grace Kimble, agente de policía convertida en vampira, no necesita usar una fuerza mortal contra la delincuencia... ya que ella misma lo es. El personaje va a México en busca de una cura para su nuevo estado mientras esquiva a la Policía y a un culto de chupadores de sangre e intenta evitar el contaminar a su amante, en *Vigil: Vamporum Animaturi*, la última aportación al cómic de terror del guionista Arvin Loudermilk y el dibujante Mike Iverson. Anteriormente el título era publicado por Innovation, pero ha pasado a ser editado por Millennium.

tana. «Decidimos tratar el lazo existente entre la madre y el niño desde la perspectiva del niño y a medida que el niña se iba volviendo más y mas peligroso –dice– El proceso hace que el lazo sufra ciertas tensiones, y la historia se centra en cómo la madre se enfrenta al problema que supone manejar a ese bebé infernal.»

Joey quizá deba su linaje a la popular saga *It's Alive (Estoy vivo)* de Larry Cohen, y a *The Brood (Cromosoma 3)*, de David Cronenberg, pero Jacobson –quien es fan del género desde hace mucha tiempo–, cree que ha salido relativamente airoso del desafío. «Cualquier persona que vea *Unborn II* enseguida comprenderá que no ha de tomarsela en serio. ¿Quien podría hacerlo? –dice– Tenemos a un bebe que va de un lado a otra matando gente, así que hemos añadido algunos chistes para contrarrestar un poco la atmósfera general de película de bajo presupuesta. He trabajado en muchas películas de bajo presupuesto, y el error mas grave en el que suelen caer es el de intentar ofrecer un gran espectaculo... y los espectadores de hoy en día notan la diferencia al primer vistazo. Lo que has de hacer es tratar de dar la mejor de ti misma, pero la película debe comprender la que es en realidad y no puede fingir ser algo que no es. Estamos hablando de una película para ver comiendo palomitas de maíz. Creo que la gente pasará miedo, pero también se divertirá mucho, y así es como ha de ser.»

—Anthony C. Ferrante

EL TELETIPO DEL TERROR: Ya es oficial: *Halloween 6: The Origin of Michael Myers* debería empezar a rodarse de un momento a otro para ser distribuida por Miramax/Dimension en octubre. En el momento de cerrar esta edición aún no había nada decidido sobre el director o el reparto... El último proyecto como director de Clive Barker, *Lord of Illusions* (basado en el relato «The Last Illusion» de los *Books of Blood* («La última ilusión», en *Sangre 2*, Ed. Martínez Roca), será producido por Propaganda Films y empezará a rodarse este mes. La producción de nueve millones de dólares de presupuesto contará con FX de Tony Gardner y Bob Keen. Barker también ha terminado de escribir el guión para la adaptación en dibujos animados de su última novela, *Thief of Always (El ladrón de días*, Ed. Grijalbo), que se espera sea estrenada en Halloween del año 95... *Puppet Masters*, la novela sobre una invasión de parásitos alienígenas de Robert Heinlein, se está convirtiendo en una película producida por Hollywood Pictures. Stewart Orme dirige el guión de Ted Elliott. Terry Rossio y David Goyer, Donald Sutherland, Eric Thal, Julie Warner, Keith David y Marshall Bell componen el reparto... Miramax y los productores Cary Brokaw y Lee Caplin están preparando una nueva versión a gran escala de *The Haunting* que es probable sea dirigida por el muy atareado Wes Craven. La próxima incursión en el terror de New Line podría ser *The Portal*, un guión de Michael Browning sobre científicos del futura que reaniman a un muerta que intenta destruir el mundo después de volver a la vida. Actualmente, la productora está trabajando en *Disturbing Behavior*, una historia sobre el control mental que convierte en asesinos a los estudiantes de una secundaria. Allan Moyle *(Pump Up the Volume)* dirige el guión de Scott Rosenberg. Después de *Leprechaun*, el director y guionista Mark Jones está preparando una versión terrorífica de *Rumpelstiltskin* para Dino De Laurentiis. La MGM llevará a la pantalla la novela de James Herbert *Fluke* (*Aullidos*, Plaza y Janés) sobre un perro que sueña con su vida anterior como hombre; Carlo Carlei dirigirá el guión que coescribió con James Carrington, con Matthew Modine como la antigua encarnación del can y Nancy Travis, Ron Perlman, Eric Stoltz y Max Pomeranc completarán el reparto. Carlei también está preparando una nueva versión de *Night of the Hunter (La noche del cazador)* para el mismo estudio... Tom Holland dirigirá la miniserie televisiva *The Langoliers*, basada en una de las cuatro novelas cortas de *Four Past Midnight* (*Las dos después de medianoche*, Ed. B, donde fue traducida como «Los Lagorieros»), para Laurel y ABC... Michael Crichton no para, y ahora está escribiendo el guión de *Genes*, una historia de Frankenstein moderno para Propaganda Films. Los proyectos de la productora incluyen *Little Vampire*, un guión de Karey Kirkpatrick y Larry Wilson basada en un libro infantil alemán... En el frente de las secuelas, Steve Barnett (*Mindwarp* (*Odisea en el tiempo*, estrenada en video por CIC) está dirigiendo *Scanner Cop 2* sobre un guión de Mark Sevi. Daniel Quinn protagoniza y John Buechler vuelve a encargarse de crear los FX como ya hizo en la primera película de la serie. Y el inevitable *Carnosaur II* de Concorde tiene un guión de Michael Palmer a dirigir por Louis Morneau... En lo que respecta a repartos, Jeff Goldblum protagoniza *Hideaway*; Kathy Bates y Jennifer Jason Leigh son las protagonistas de *Dolores Claiborne*, la última adaptación de una novela de Stephen King (*Dolores Claiborne*, Ed. B) producida por Castle Rock, y Robert Englund protagonizará *Hunchback y Quasimodo*, dos producciones de Harry Alan Towers y Menahem Golan que se rodarán de manera simultánea.

DELIRIOS Y BABEOS

Por DAVID J. SCHOW

EL ARTE DE SER ESTUPIDO

Su nombre es pronunciado en susurros reverentes por los pasillos del poder de esta tierra de los dibujos animados. No es conocido por su aspecto, sino por sus acciones, su firma inconfundible es el destrozo psíquico que va dejando como estela de su poder incalculable para obligar a los ciudadanos normales y corrientes a hacer cosas extremadamente estúpidas.

No, no es el senador Paul Simon, ni Jack Valenti ni Michael Medved, y ni tan siquiera es Donald Wildmon.

Es ¡el Capitán Estúpido!

Oh, ¿cómo es eso?/Así que ahora dices que tu vida apesta/Buena, el noventa y nueve por ciento de tu vida es/la que tu hagas de ella/Así que si tu vida apesta, es que tú apestas/«Hay que matar al Capitán Estúpido»,/de Tendencias Suicidas

Hace mucho, mucho tiempo el Capitán Estúpido se automarginó de la comunidad de superhéroes al despedir a su grupo de ataque (Molestias Generales, Castigo Corporal y Partes Íntimas). Su credencial de la Legión de Superhéroes Increíblemente Patosos fue revocada, nada menos que por Fregona Escarlata y el Señor de la Humedad en persona. Mientras ustedes leen esto, el buen Capitán anda suelto operando sin ninguna clase de restricción e instigando más jaleo y conmoción de la que jamás la haya hecha antes. El año 1993 fue un gran año para él. Al igual que la Sombra, tenía el poder de nublar las mentes de los hombres, el Capitán Estúpido posee la insidiosa habilidad de nublar la inteligencia de la gente.

«El Congreso se está preparando para actuar contra la industria del espectáculo y los medios de comunicación. ¿No les asusta eso? Existen toda clase de razones por las que la industria debería cambiar, pero nunca debería hacerlo porque lo quiera el Congreso.»

–Peggy Charren, fundadora del Grupo de Acción en Defensa de la Televisión Infantil.

Austin Messner, un niño de cinco años, prende fuego a su coche con un mechero, con la cual consigue hacer arder el remolque en el que vivía su madre, Darcy Burk, y matar a Jessica Matthews, su hermanita de dos años de edad. ¿A quién se culpa de eso? Bueno, pues a Beavis y Butt-head, esos dos famosos secuaces del Capitán Estúpido.

La MPAA emite una «recomendación» en el caso de Dazed and Confused, una película sobre adolescentes aburridos que fuman hierba, en la que observa que la frase publicitaria «Traete una lata de cerveza al cine» propuesta por la productora no es adecuada. La frase es eliminada.

En Polk, Pensilvania, Michael Shinglebecker (18 años) y Dean Bartlett (17 años) se acuestan en el centro de la calzada de una calle oscura imitando una secuencia de la película The Program, y –¡ostros, tú, qué gran sorpresa!–, ¡un coche les pasa por encima! Los Estudios Disney, vaya, vaya, que pena, la sentimos mucho, se lanzan rastreramente sobre esa oportunidad para obtener publicidad de ser «socialmente responsables» ordenando que la secuencia sea eliminada de todas las copias y trailers de la película.

«Veinticinco minutos de violencia atractiva venden violencia. La violencia de las noticias no embellece la violencia. ¿Qué sacas de ver lo que ocurre en Bosnia? No creo que sea el decidir que quieres ir allí y hacer esas cosas.»

—Senador Paul Simon

Demasiado tarde, la cobertura que los programas informativos de la televisión dan al «incidente The Program» estimula a otro adolescente a duplicar la hazaña en Long Island, y –¡caray, qué gran sorpresa!–, ¡pues también le pasa un coche por encima!

Imagino que todos esos chavales nunca se vieron expuestos a edictos paternales de una naturaleza tan elemental como No juegues con fuego o No juegues en la calle.

Propulsada por la amenaza tácita del senador Paul Simon de que si la industria televisiva no se censuraba a sí misma (es decir, de que si no restringía la violencia «embellecida» tal y como fue definida por Simon), Washington se encargaría de hacerlo por ella, el Consejo Nacional para las Familias y la Televisión (¿el qué?) organizó una «cumbre» de la industria en Los Angeles el pasado mes de agosto. Entre las personas a las que Simon citó como ideales para ponerse al frente de una fuerza de emergencia que controle la aparición de las cosas feas en la pequeña pantalla estaba Newton Minow... el mismo tipo que se hizo famoso describiendo la televisión como «un inmenso erial» a comienzos de los años sesenta. La melodramática exhibición de Simon hizo que el siempre interesante Ian Shoales escribiera lo siguiente:

«Los patrocinadores democráticos de la legislación contra la violencia televisiva parecen creer que los productores de la televisión están destrozando a la juventud de los Estados Unidos con escenas interminables de violencia gratuita. ¿Cómo lo han averiguado? Pero si los delincuentes solo ven los anuncios... El senador Paul Simon ha sustituido la experiencia personal con datos, agitando aparatosamente un nuevo estudio según el que el programa del aniversario de Laugh-In de la NBC estaba entre los programas más violentos de la última temporada televisiva. ¡Sí! El crimen no surge de la pobreza y la desesperación, ¡surge de Rowan y Martin! Cada vez que Ruth Buzzi le atizaba a Arte Johnson con aquel porogues, un tracito de los Estados Unidos moría. ¿Hasta dónde se remonta el problema? ¿Acaso tenemos bandas callejeros que hayan escogido llamarse los Pequeños Vagabundos o los Vaqueros Contantes? ¿Existen pandillas juveniles sin acceso a la televisión por cable que hierven de rabia y están erizadas de armamento porque tampoco pueden permitirse el lujo de ir a un complejo de multicines para ver películas de serruchamientos mecánicos?»

El Capitán Estúpido actuó como «productor en la sombra» de la serie televisiva NYPD Blue (Policías de Nueva York), y se aseguró de que Donald Wilmon vomitara otro de sus infames anuncios periodísticos pertenecientes a la variedad ¡Estamos ofendidísimos! «Policías de Nueva York, con su violenta pornografía blanda y su lenguaje de las cloacas llevando a las grandes cadenas de televisión a límites nunca antes usados –aúlla (y, por cierto, el tío escribe fa-

tal)-, ¡indica que las grandes cbaenas de televisión siguen teniendo intencion de incrementar su basura!» ¿Dónde aparecio este anuncio pagado? En la última pagina de la sección de tiras comicas dominical del Sunday Times, naturalmente

«¿Coma se atreven –pregunta Don el Loco–, en Entertainment Tonight a mostrar una mujer en cadenas de cuera azotando el trasero desnudo de un hombre sujeta a un patro de tortura?» Dejando aparte hechos como 1) que creo no haber visto jamas una «cadeno de cuero» y 2) que Wildman necesita urgentemente un correctar de estilo, ya pregunta «¿Cómo ha osado collarse tado eso de las cadenas y los latigazos la Guia de la televisión... con lo que me ha privado de estar sentadita delante del televisor a esa hora?»

Después de que la histena publicitaria el valor como noticia y el potencial de pleitos jugosos hubieran muerta, nos enteramos de unos cuantos hechos interesantes

Nos enteramos de que todas las pobres víctimas de The Program eran unos chicos muy buenos e inteligentes. ¿Y si meramente hubieran sido engañados por el Capitán Estúpido?

Nos enteramos de que según sus vecinos, Austin Messner le daba a la piromania desde que aprendió a caminar y que habia obtenido el mechero letal de la mesilla de noche de su madre, la cual estoba roncando con su amiguita a menos de medio metro de distancia

Aun asi The Program fue recortada y Beavis and Butthead tuvieran que empezar a portarse mejor. ¿Acaso creen, aunque solo sea durante un microsegundo, que si un gilipollas hubiera saltado delante de un tren despues de haber visto The Fugitive (El fugitivo) eso habria hecho que el estudio se apresurase a estrenar un nuevo montaje de ese mega exita de taquilla? Nanay

Y eliminar el grito de guerra «¡Fuego! ¡Fuego!» que identificaba a Beavis y Butt-head. Oh, si, estamos seguros de que eso hará que las Estados Unidos vuelvan al buen camino (En un episodio reciente me fije en que ahora gritan «¡Humo! ¡Humo!», y ya se sabe que donde hay humo...)

«El verdadero problema es que la industria del espectáculo suele reflejar un mundo que existe y que ese mundo no gusta demasiado a la gente que vive en él. En un intenta de rehuir la responsabilidad algunos echan la culpa a la comunidad del espectáculo en vez de aceptar la responsabilidad como miembros de una sociedad que no les gusta.»

–Robert J. Dówling

«Creo que la gente está harta de peliculas monas y felices. Al final acabas haciendo la que refleja a la sociedad en cada momento.»

–Robert Rodriguez, guionista/director de El mariachi

Como observá hace poco un joven bastante locatis llamado Denis Leary: «He oído decir que los chavales se dedican a escuchar los discos de heavy metal al reves, y que luego se meten el cañón de uno escopeta en la boca y mascan plomo. Bueno ¿Cuál es el problema?»

No hay ningun problema. Lo que estamos presenciando es el proceso de la seleccion natural en acción. El rebaño humano se está librando de un exceso estacional de imbéciles. Supongo que ya se habrán dado cuenta de lo difícil que resulta escuchar un CD al reves, ¿no? La tecnologia es nuestra amiga.

El Capitán Estúpido siempre puede encontrar usos malevolos para la tecnologia, desde luego y eso abarca desde los chips antiviolencia televisiva (propuestos por Markey senador por Massachusetts) hasta las líneas de telefono para quejas (propuestas por Joe Kennedy congresista por Massachusetts) pasando por esas «pautas de violencia» que deberían ser fijadas por el FCC, las cuales podrían ser utilizadas para negar la renovacion de la licencia a las emisoras que no las cumplieran (propuesta hecha por John Bryant... congresista por Texas)

Mientras tanto, y volviendo a Hollywood, los magnates de la televisión se apresuraran a hacer reverencias ante quienes les amenazaban y a prometer por-estos-que-son-cruces que también tomarán parte en la lucha contra el execrable y horrendo espectro de la violencia televisiva – que fue, y siempre ha sido un tigre de papel.

«Sabemos que habra algunos niñas viendo la televisión a las diez de la noche, pero. Por favor debenan permitirnos programar para las adultas.»

–Christine Hikawa, vicepresidenta de Pautas de Programación de Capital Cities/ABC

«Permitanme volver a repetirlo. Realidad. Película. Realidad. Película.

Dos cosas distintas.

La realiado viene primera. Después surge la película. Na al revés. Oh, Crista.»

–Joe Bob Briggs

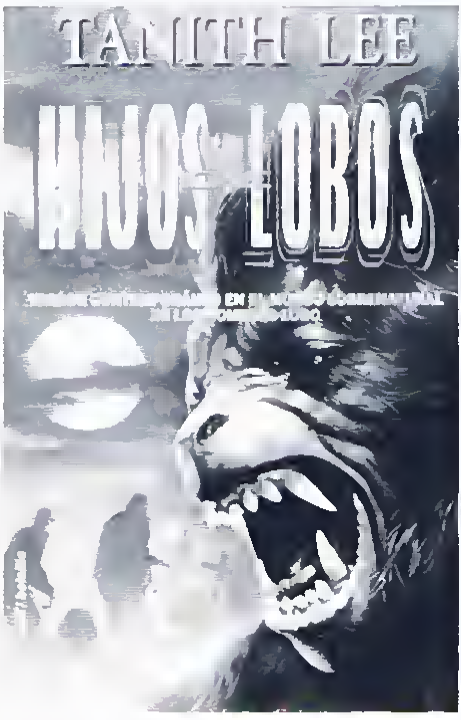
Y ahi esta el Capitán Estúpido de nuevo, agitando su capa de goma y enarbolando su Vibro-Varita lubricado mientras su largo brazo llega hasta las bocas de los senadores y hace que parloteen como muñecos de ventrílocuo...

LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

ARDE, BRUJA ARDE/¡ARRASTRATE, SOMBRA, ARRASTRATE! (BURN, WITCH, BURN!/CREEP, SHADOW, CREEP!). Ed. Anaya 216 y 276 páginas 1.875 pesetas cada uno.

Lo crean o no, damas y caballeros, esto es un auténtico acontecimiento de esos que, por desgracia, tanto escasean en nuestros ámbitos ¡Nada menos que la publicación de dos obras maestras de Abraham Merritt, uno de los supernombres del fantástico y del terror que hasta ahora sólo podían ser conocido aquí -dejando aparte el encomiable detalle que tuvo Valdemar al editar *La nave de Ishtar* años ha-, si se había asistido a clases de inglés con aprovechamiento o si se tenía una suerte loquísima a la hora de rebuscar en bibliotecas polvorientos! Un nuevo tanto del que puede enorgullecerse la colección Ultima Thule pues, después de habernos ofrecido las deliciosas cacerías ectoplásmicas de Carnacki, y esperemos que la cosa siga y que el resto de Merritt anunciados vayan llegándonos

Un servidor guarda un recuerdo imborrable de la lectura de *¡Arde, bruja, arde!* en inglés que gozó hace la tira de años, y ello por tres motivos 1) que el libro es una verdadera joya del terror con una potencia evocadora y un dominio de lo negro y lo numinoso francamente difíciles de describir a menos que se lea, 2) que había visto hacía poco *Muñecos infernales* la excelente aunque un tanto distinta en orientación y enfoque adoptación cinematográfica que de ella hizo el llorada Tod Browning y 3) circunstancial e irrepetible, si se quiere, pero muy efectiva, que la leyó de madrugado en un servicio de radiología desierto mientras montaba guardia a la espera de pacientes (¿que qué hacía allí un servidor? Ah *but* eso es otra historia, queridos niños y niñas) Cuando se guarda un recuerdo tan soberbio de la historia de la ascensión a la gloria y caída a los infiernos de Madame Mandilip, la demoníaca creadora de muñequitos asesinos que matan obedeciendo la voluntad de su ama, la perspectiva de releer la novela para averiguar si el recuerdo es fundado o si todo fue uno peculiar conjunción de momento personal y circunstancias generales impone un poco, pero plácame comunicarles que la relectura me ha revelado que no se trafó de un obnubile de un servidor, sino que estamos ante una de las cumbres del género y punto



¿Y la segunda novela, que ahora he podida leer por primera vez? Bien, *Arrástrate* tiene de continuación de *Arde* el hilo común de que reaparezcan algunas personajes de la primera novela y el de que en esta ocasión la amenaza provenga del amante de la mortífera Madame Mandilip y de su hija, pero se aporta un poco del terror puro y -para entendemos-, jamesiano de la primera al mezclar esa atmósfera con unas cuantas alusiones lovecraftianas y, sobre todo, con el tema básico de la fantasía tal y como la cultivaba Merritt una inmersión repentina en una civilización que debería haber muerto hace mucho tiempo que es llevada a cabo a través de una mujer fascinante peligroso y ¿malvada?, y la destrucción final de la civilización-mujer debido a la intervención más o menos activa del heroe En este caso la civilización es Ys, la Bretaña pre romana, y como ya he dicho, todo ese molde hace que Merritt se aporte un poco de la serie de confrontaciones casi ajedrecísticas entre el terror y la racionalidad que engrandecían *Arde* Con todo, el libro es descomunalmente disfrutable y se complace en arrojar casi con desprecio ideas estremecedoras que hoy en día darían pie a uno trilogía como mínimo (crear un cielo o un infierno para un moribundo susurrándole descripciones adecuadas al oído, página 49 el baile de una sombra que un personaje describe diciendo que «tejía ¿Qué? ¡Mi sudario!», página 63, etcetera), y vuelve a demostrar que Merritt fue uno de los grandes de su época y de toda la historia del fantástico y el terror

Imprescindibles para fans de todas las filiaciones

HIJOS DE LOBOS (LYCANTHIA OR THE CHILDREN OF WOLVES), Tanith Lee. Ed Martínez Roca. 222 páginas, 700 pesetas.

Hubo un tiempo en el que Tanith Lee

parecía destinado a hacerse famosa en España –o, al menos, todo lo famosa que puede llegar a ser una autora anglosajona en el reducido ámbito lector del género nacional–, como constructora revolucionaria y al mismo tiempo clásica de fantasías o terrores brillantísimos. Lee irrumpió en el mercadillo nacional de manera deslumbrante y más o menos simultánea con dos novelas, *El Señor de la Noche* e *Hijos de lobos*, respectivamente de fantasía (oscuro, eso sí, y teñida de considerables relentes terroríficos) y de terror (bastante gótico y teñido de considerables relentes entre fantásticos y románticos). Ay, eran otros tiempos tanto aquí como fuera, y lo digo porque después de eso Tanith Lee desapareció de nuestro mercado –salvo por una antología que pasó prácticamente desapercibida– y porque su estrella pareció palidecer un poco en el exterior quizá por lo excesivo de su producción y porque no soplan buenos vientos para una voz tan personal en un género crecientemente dominado por la repetición, la formulario y la genuflexión ante ciertos tópicos estilísticos e ideológicos de la modernidad.

Bah, dejémonos de lloros y de recordatorios de esa máxima tan sobada de que cualquier tiempo pasado fue mejor y vayamos al grano, que en concreto es la reedición por Martínez Roca de *Hijos de lobos* en su colección de terrores bolsillescos. De entrada, una advertencia ineludible: no se dejen engañar por la portada, que encaja a la perfección en el molde de salvajadas chillonas que unifica/identifica a la colección, pero que no tiene absolutamente nada que ver con la que encontrarán en las páginas de la novela. Ni cazadores con escopeta y sombrero vagando por un cementerio bajo la luna llena, ni licantropo irritado que parece preguntarse por qué John Landis le ha abandonado en tan apurada tesitura. No. *Hijos de lobos* es una novela de época (no muy concreta, pero podríamos hablar de finales del siglo pasado) y de construcción muy delicada y basada hasta extremos cuasi paroxísticos en la recreación de los estímulos sensoriales, algo que es típica de la producción literaria de Lee.

¿Qué cuenta? Oh, como anécdota argumental no sala es parca sino que tampoco se la puede calificar de excesivamente original. Christian, un joven enfermo tanto en lo físico como en lo espiritual, acaba de heredar una gran mansión en una remota comarca francesa y esa toma de posesión le hará sumergirse gradualmente en una atmósfera de mitos licantrópicos, cerrazón campesina, sensualidad retorcida y sangre presta a ser derramada, y Lee irá trazando con un estilo delicadísimo y al mismo tiempo potentísimo la crónica de ese viaje iniciático y de las transformaciones que se irán produciendo en Christian, la región y sus habitantes, tanto humanos como licantrópicos. Ajá, este tipo nos está intentando colar una hammerada impresa, susurran en los últimos bancos del aula y algo de razón tienen los susurradores, pero hay que advertir también que Lee es una de las voces del género que tiene una mayor autoconciencia de lo que hace y, por suerte, no de lo «políticamente correcto» sino de lo que se esconde –queriendo o no, eso es otro cantar–, detrás de las letras alineadas en la página. En esta bellísima novela, que Lee ha igualado hace poco en un registro muy distinto con la sensual, feroz y también licantrópica *HeartBeast*, todos tienen sus razones y al final quizás acabemos descubriendo que las de Christian son un poco más peligrosas que las de quienes sólo aspiran a la sensualidad de correr bajo la Luna.

Imprescindible para fans en general y de la licantropía en particular.

—Albert Solé

CARTAS DEL AVERNO

Otra mes en la brecha, apreciada jauría, y un mes peculiarmente duro pues ya hemos llegada a esas fechas del año en las que el sudor perla mi frente marmórea y cae sobre las teclas con seria peligra de cortocircuitarme. Ay, os cedo la palabra, que me derrito...

ES EL, HA VUELTO DE NUEVO...

Decían por ahí que el gore satura el género. ¡Ja! Yo creo que más bien al contrario, el cine de terror tiende a suavizarse en estética y en conceptos. No hace falta más que fijarse en el panorama actual: por un lado los máximos representantes del horror 70-80, absolutamente decadentes unos (Romero, Hooper, Cronenberg), tristemente vendidos otros (Cronenberg, su caso es especialmente doloroso y su empeño en hacer cine para extasiar a los críticos más sesudos me repugna), por otro lado tenemos a esa pandilla de mediocres que hacen películas como churros (a ser posible, secuelas), es decir, ésos que se pasean constantemente por los *Weekend of Horrors* yankees para que les den de comer gratis y para firmar autógrafos a los fans más descerebrados. (...) Por esa me parece que la afirmación de que el gore satura el género está fuera de lugar: es imposible que lo sature, pues tal como están las cosas el gore ya no existe o por lo menos aquí no llega. (...) En efecto, corren malos tiempos para el cine de terror, pero tampoco es para tanto y precisamente usted, señor Solé, es el primero que tendría que mirar el futuro del cine fantástico o terrorífico con algo más de esperanza. ¡Es que para usted no existen grandes películas del género desde hace la menos diez años! ¡Parece que para usted, después de Larry Cohen, Naschy y Jess Frank no hubo nada más! Y lo mala de todo esto es que, inevitablemente, esa actitud infecta todo el ambiente de **FANGO**. ¿Cómo pretende usted que la revista se mantenga a flote cuando no deja de tirar piedras contra el propio tejado? *(No, si aún resultará que la culpa de todo es mía.* **Nota del tirador de piedros**.) No le estoy diciendo que no sea crítico y que mienta en su opinión, pero me encantaría que alguna que otra vez reconociera públicamente que de vez en cuando surge cine de género cojonudo, que el gran cine de terror no murió con Mario Bava. ¿Me promete ser un poquito más abierto con el cine fantástico moderno, *parfa*? Ya verá que no es tan difícil. Y para terminar, otro reproche necesario: ¿por qué no se publicó nada en **FANGO** sobre la estupenda *Cronos*? Esa peli es el ejemplo perfecto de los agradables sorpresas que puede deparanos el género en los próximos años, y con esta inexcusable omisión habréis herido la sensibilidad de más de un «fangoriano» mexicano. Pero esta película no habrá sido del agrado del implacable señor Solé, ¿a quién se le acurre que podría gustarle una peli sobre vampiros sin colmillos y capa, que llevan el pelo sin engominar y no se convierten en murciélagos? ¿No es así, señor Solé? ¿Se habrá molestado siquiera en verla? Emocionados besos, abrazos y una patada en la cabeza.

El hijo putativo de ***FANGORIA*** *(Madrid)*

Bienvenido a nuestro redil postal, querido hijo putativo, pues ya dijo la Biblia que más alegra el regreso de una sola oveja descarriada que la llegada de cien cascos azules con talonarios en la oreja. Coños aparte, lo cierto es que tu carta plantea unas cuantas cosas que deben tratar de responderse y/o comentarse. Veamos. 1) ¿Falta o anemia de gore? Caray, no se me había acumido mirarlo desde ese ángulo, quizá por no echar en falta tal plato en mi dieta regular y en cambio sí echar en falta otros. Puede que con irregularidad, pero las películas van llegando si no a los cines al menos a los vídeos (y, por ejemplo, «Antena 3» ha ofrecido últimamente tromodas o un par de Henenlotter que habrían motivado el defenestramiento inmediato de Ibáñez Serrador si hubiera osado algo parecido en sus tiempos de programador de ciclos televisivas), y yo no tengo la impresión de que el gorero sufra hambruno. ¿Qué opinan los goreros, pregunto, si es que opinan y quieren decirlo? 2) Yo, mí, un servidor y sus filias/fobias... Mira, una cosa que me revienta especialmente es tener que escoger una etiqueta y llevarla luego por los siglos de los siglas y, en consecuencia, me niego a militar entre los amantes llorosos y respetuosos del cine clásico que ya no se hace o en las filas de los jóvenes turcos que son capaces de extasiarse y babear ante tonterías de calibres tan distintos pero comúnmente gordos como Demolition Man, Tetsuo *(sí, al final lo hice en vídeo y además soy tan burro que lo volveré a hacer con la 2),* Baby Blood *u* Ocurrió cerca de su casa. *Mi postura tiene la ventaja de que permite quedar mal con todo el mundo, pero aclaro que evidentemente hay películas modernas que me gustan de bastante a muchísimo y como estoy de buen humor incluso doy algunos para que el personal pueda lapidarme a placer.* Inseparables, La mascá, Blue Man, Link, Regreso de los muertos vivientes, Terciopelo azul, El padrastro, White of the eye, Terroríficamente muertos, Hellraiser, Bitelchús, Mr. Frost. *3) El señor Solé tomóse la molestia de ir a ver* Cronos, *y desde luego que si ese cruce entre Heidi azteca angustiada por su pobre abuelito caído en la adicción del cronos y panfleto políticamente correcto sobre el expolio que los grandes corporaciones llevan a cabo en el Tercer Mundo con gotitas de Argento fané para darle color es «un ejemplo de las agradables sorpresas que podemos esperar del género en el futuro», el señor Solé dice que prefiere encerrarse en su cripta, acostarse dentro del ataúd que le compró al primo tercero de Bela en unas rebojos y morir viendo el* Drácula de Carlos Villarías, *que aunque horrendo al menos es divertido en algunos momentos. Aun así, a lo mejor sacamos algo sobre* Cronos *pronto. Hasta la próxima y besitos.*

¿CLAMA EN EL DESIERTO?

Los años 70 parecieron consagrados o violar tobúes y no sólo en el ámbito del terror. Por aquel entonces el gore tenío uno razón de ser y acabó por introducirse en formo de secuencias más o menos breves en películas no gore, como *Alien* o *Aullidos*, pero lo que creo que ha sido un error es lo posterior evolución desde aquellas películas. Es como si muerto el gotico y habiendo sido sustituido por la nueva ola de los años setenta y habiéndose agotado las ideas de la misma, aquellos elementos gore o el gore «artístico» hubieron involucionado al gore inicial de H. G. Lewis, de quien reconozco no haber vista nado aunque supongo que la suyo se debe parecer al gore de *Re-Animator* ¿Tiene sentido esto? No, porque actualmente no hay ningún tobú que no hayo sido roto par el cine, sea underground, de autor o industrial... ¿Ha supuesto aquella evolución un perjuicio para el género? Creo que sí, porque no es que las pelis estén mal hechas, es que ya no cuentan nada... Son como parodias, desnaturalizaciones del terror y luego te encuentras con ciertas películas que son estrenadas como no de género o películas de terror pero sin serlo, como es el caso de *Drácula*, supongo. (...) Con todo, he de decir que yo me lo paso bien con ciertos gores y con algunos secuelas, pero como soy un fan simplemente PIDO MAS ¿Es acaso irrepetible el boom del terror que se produjo con lo puesto en morcho de lo Hammer?

Of Unknown Origin

Hombre, yo tiendo a estar de acuerdo con la que expones, pero después de leer y meditar la carta anterior igual la que nos pasa es que somos un par de antiguallos intolerantes, vete a saber

SUDORES VARIOS

1) Agradecemos a Colonnes/Black & White el detalle de invitarnos a la presentación en sociedad del videograma «Play-back macabro» (12 de la noche del lunes 5 de julio de 1994 en Baños, calle Escalinata, número 1, Madrid, y esperemos llegar a tiempo para hacerles un poquito de publiclaad), y si no estamos allí en cuerpo sepan que siempre estaremos fraccionalmente en espíritu. Por cierto, que la de esperar llegar a tiempo me sirve para rogar uno vez más que quien desee contar con un poco de bombo promocional hecho desde aquí debe tener en cuenta que los revistas se hacen con una considerable anticipación (y en verano todavía más, que todo el munda quiere irse de vacaciones) y esta me lleva a. 2) Por La Kara Productions, cuyo interesante programa de actividades llegó a esta redacción cuando ya era tarde para decir que el 17 de junio pensaban morcarse un Special Happening Film Gore... and More 2. Aun así, aviso de que quien tenga interés en contactar con una gente que parece dispuesta a hacer un montón de cosas debe dirigirse a los teléfonos de Barcelona 349-22-57, 345-95-97 o 347-81-97 o escribir a Por La Kara Productions, C/ Rambla de la Montaña, 27, primera, 08026 Barcelona. 3) El Club Batman, del que ya se ha hablado en estas páginas, comunica que su nueva dirección es el Apartado de Correos 106 de Málaga que su teléfono es el 95/221-94-38 y que paseer el número 3 de «Joker» exige enviar un giro postal de 200 chufas a ese apartado y a nombre de Luis Leña Velasco. 4) Comunico a Angel Vallejo Aguilera que por el momento y hasta las calendas griegas, no es política de esta sección publicar cortos insultantes en las que se insulte a personal de fuera de **FANGORIA**, *por lo que sugiero que envíe sus insultas a dicho personal en sendos sobres. Por la demás y por la que me toca, me parece muy bien que esté de acuerdo con la carta de aquella chica de Zaragoza y opine que mis comentarios son autocomplacientes, y le garantizo que mientras pravoquen reacciones neuronales tan patéticas como la suya seguirán siéndolo y a la mejor hasta se vuelven aún más complacidos. 5) Y para terminor por hoy, plácame dejar constancia de la aparición del número 1 de «Quatermass», que se ho hecho esperar la suyo después del número cero mas demuestra que la espera valía la pena. Price, un suculento dossier* Planeta de los simios, *la tira de secciones, uno apariencia visual muy mejarada y una interesante orientación a medio camino entre la clasiquez y la atención a la caspa justifican, creo yo, el giro postal de 350 cucas a Javier García Romero, C/ Iturriaga, 69, séptimo C, 480004 Bilbao, o gastarse 400 cucas en alguno tienda especializada. Si nuestro duende de la rotativa particular no ho gastado ninguna jugarreta como la del mes pasado con el fastuoso fondo de letras titánicas que hacía casi ilegible esta sufrida sección, podéis ver reproducido la portada más o menos por aculló.*

Esto ha sido todo por este mes. Gozad masoquistamente de la canícula, dejad que vuestro cuerpo se convierta en mojama bajo ese sol que nos recuerdo cada agosto que África sí empieza en los Pirineos y seguid vigilando los cielos estrelladísimos del verano, pues nunca se sabe quién puede venir a cenaros una noche de estas.

—Albert Solé

Las M[illegible] del MIEDO

Un terrorífico paseo por el apasionante m[illegible] especiales

Por Francisco José Campos

LO QUE EL TIEMPO SE LLEVO (¿O SE TRAGO?)

No [illegible] FANGORIA [illegible] *Basket Case?*

[illegible] las fotos y el ánimo de [illegible] me [illegible] de [illegible] FANGORIA [illegible] Crespo. Ellos no hacen cine, [illegible] han maquill[illegible] famoso, ni Roger Corm[illegible] les contratará nun[illegible] Pero su trabajo, amén de muy e[illegible] comiable y art[illegible] tiene muchos puntos de contact[illegible] con lo que a v[illegible] y a m[illegible] gusta. [illegible] Crespo tiene su taller en Las P[illegible] de [illegible] Canaria, y en él se ded[illegible] can a crear [illegible] animados de todo tipo: reclamos publicitarios, [illegible] mentos c[illegible] merciales... y temibles mons[illegible] truos. Criatur[illegible] que se enca[illegible] garán de dar sustos mecánicos en trenes [illegible] ntasma, [illegible] del terror de feria y otros medios de [illegible] nar «miedo mercenario».

No sé si [illegible] Crespo [illegible] en el anglicismo «animatronix» que se [illegible] en el neg[illegible] creaciones como las suyas, pero el [illegible] que saben [illegible] mo hacerlas. A las fotos me remito. Los [illegible] teriales para su construcción tampoco difieren [illegible] de los usual[illegible] del gremio de la sangre artificial: [illegible] ra de vidrio, [illegible]... Aunque ellos [illegible] que [illegible] o puede v[illegible]

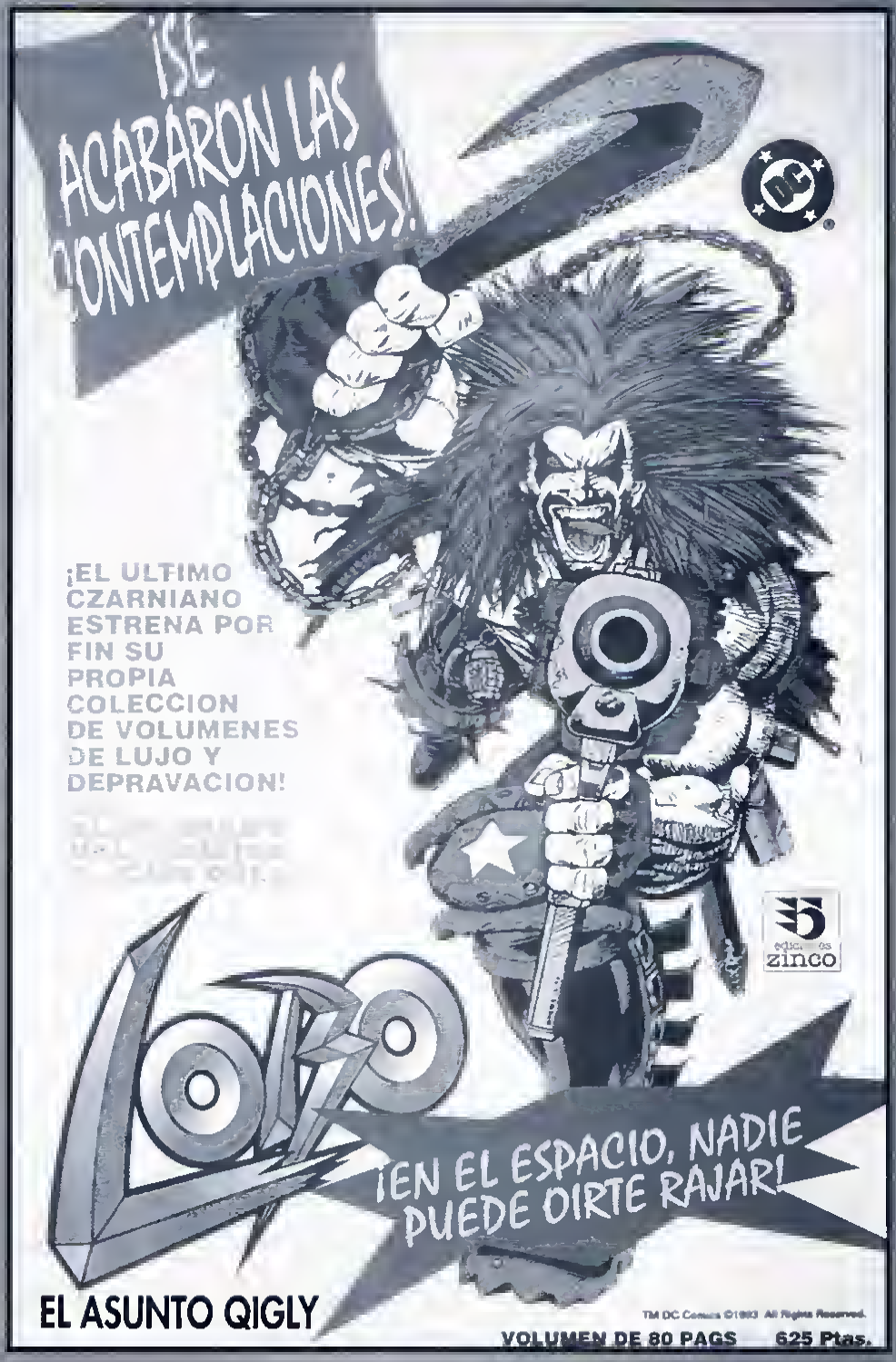
T[illegible] nota de la técni[illegible] que utilizan para los ojos, una [illegible] lternativa al uso del poliéster. Los hacen de m[illegible], que luego vacían por dentro para pintarlos: [illegible] pulido hará luego que brillen de una manera [illegible] El resto de la figura será pintada con aerógrafo (una [illegible] amienta imprescindible en todo taller de E/E) y barniz satinado. Muchos de estos muñecos estarán a la intemperie mucho tiempo, y es preciso que sepan aguantar un chaparrón con estoicismo.

Es en el apartado de movimiento donde los Crespo despliegan todo su genio inventor. Casi todos los componentes que animan una de estos monstruos de tamaño

Crespo trabajando en su taller, junto a su sobrina. Como podéis ver, la Roma Plastilina es siempre la base de cualquier trabajo de escultura serio. Al fondo, podréis ver algunos positivos de yeso, junto con alguna cabeza lista para pasar al proceso de animación y pintura. A la niña podréis verla tan contenta junto al maníaco pues, como me contaban sus fíos en la carta, ha crecido entre monstruos y éstos son ya sus amigos.

Maniaco de la Sierra Mecánica [illegible] creaciones de los Crespo Bros [illegible] (Jesuisos Mario Bros) con destino [illegible] atracciones. Visto de cerca, su cara [illegible] familiar a algunos, ya [illegible] solo [illegible] mente a Eddie, la mascota de Iron Maiden, [illegible] mo aparece con la cabeza rasada y camisa [illegible] fuego en el LP Piece of Mind. Que luego repit[illegible] el resto de LP's de la banda británica [illegible] otro [illegible] el detalle del collar de dedos y orejas [illegible] francamente macabro y de mal gusto [illegible] sea, que [illegible] chiflará a todos. Una vez en mucha, [illegible] ha de funcionar su sierra, que blande de [illegible] ena-cadora de arriba a abajo, mueve los ojos y [illegible] unas [illegible] risotadas que le helarán la sangre en las venas a más de cuatro: [illegible] sé porque lo pude ver filmado en vídeo. A la luz del día, puede que no [illegible] mucho y parezca [illegible] mbra y de [illegible]tón, la [illegible] mucho.

Fotos por cortesía de [illegible]


¡SE ACABARON LAS CONTEMPLACIONES!
¡EL ULTIMO CZARNIANO ESTRENA POR FIN SU PROPIA COLECCION DE VOLUMENES DE LUJO Y DEPRAVACION!
LOBO
¡EN EL ESPACIO, NADIE PUEDE OIRTE RAJAR!
EL ASUNTO QIGLY
TM DC Comics ©1993 All Rights Reserved.
VOLUMEN DE 80 PAGS 625 Ptas.
zinco

DARIO ARGENTO: A LA CABEZA DE LA CLASE

No nos extraña nada que Asia, la hija de Argento y estrella de *Trauma*, ya esté acostumbrada a este tipo de cosas.

Foto de P.X. Cortesía de Tom Savini

El director italiano nos habla de «Trauma», el primer largometraje que ha dirigido en los Estados Unidos.

Por MAITLAND McDONAGH

Son las dos y media de la madrugada, y Dario Argento está rodando *Trauma* en las afueras de Minneapolis, en una calle apartada y flanqueada por setos que traza una curva al bajar por una cuesta bastante empinada. Todavia es verano, pero el aire nocturno ya es fresco y los miembros del equipo estan rociando el asfalto con mangueras hasta conseguir que brille.

La acción a rodar esta noche es relativamente sencilla: el doctor Judd, interpretado por Frederic Forrest, está intentando huir de la Policia, y el capitán Travis, interpretado por James Russo, le pisa los talones. Judd estrella su coche y cuando el maletero se abre a consecuencia del golpe, algo muy desagradable –y que va crear varias pistas falsas–, cae al suelo. Como secuencia de acción no es ninguna extravagancia al estilo *French Connection (French connection, contra el imperio de la droga)* o *Lethal Weapon (Arma letal)*, pero aún asi hay montones de cosas que podrian salir mal y todo el mundo esta intentando asegurar que salgan bien.

Trauma es la pelicula numero doce de Argento, toda una leyenda del terror italiano, y la segunda que ha rodado totalmente en los Estados Unidos. El director sigue teniendo muchos fans, pero no ha conseguido un autentico gran exito en el mercado estadounidense desde *Suspiria* (idem) en 1977. Argento ha negado la existencia de motivos comerciales, pero resulta dificil no sospechar que alberga la esperanza de hacerse con un publico fuera de Europa y de los fans puros y duros que adoran el terror europeo empleando a un reparto estadounidense. De hecho, en esta pelicula Argento ha llegado al extremo de utilizar a su primer coguionista nacido en los Estados Unidos, el novelista del género T. E. D. Klein.

A diferencia del primer trabajo de Argento en los Estados Unidos, un segmento de *Two Evil Eyes (Los ojos del diablo)*, una pelicula de dos episodios basada en cuentos de Poe, *Trauma* supone en muchos aspectos un regreso a sus éxitos del pasado. Es un ejemplo del subgénero del *giallo*, un *thriller* muy complicado salpicado por una serie de espectaculares secuencias de crimenes. La historia gira alrededor de una sucesión de extraños asesinatos –durante un tiempo el guión tuvo por título *Moving Guillotine* [«Guillotina móvil»], una referencia al arma con la que se cometen los crimenes–, y de una joven llamada Aura Petrescu (interpretada por la hija menor de Argento, Asia, de dieciséis años de edad) cuyos padres son presa del asesino. La joven ve algo la noche en que son asesinados, algo que encierra la clave del misterio, pero no comprende su significado hasta que ya casi es demasiado tarde.

Si este argumento les suena familiar, es porque Argento desarrolló *Profondo rosso (Rojo oscuro)* partiendo de una premisa similar. Además, los asesinatos de las dos

películas tienen sus orígenes en traumas reprimidos desde hace mucho tiempo, y los niños juegan un papel de primer orden a la hora de comprender las retorcidas motivaciones del asesino. Aura, la protagonista de *Trauma*, recuerda a la joven heroína de *Phenomena* (ídem), la última de las películas de Argento que gozó de distribución en los Estados Unidos (aunque en una versión salvajemente recortada) y a la que Argento tiene por su favorita de entre todas las que ha dirigido. Al igual que la Jennifer Corvino de *Phenomena*, interpretada por Jennifer Connelly cuando tenía catorce años de edad, Aura es una joven atormentada cuya confusión y angustia adolescentes se manifiestan de maneras tan extrañas como aterradoras

«Trauma no está presentada como un sueño, pero contiene imágenes que provienen de mis sueños.»

Y, también como Jennifer, Aura establece una relación muy estrecha con un hombre maduro al que la vida no ha tratado nada bien –en *Phenomena* era el paralítico que interpretaba Donald Pleasence, y en *Trauma* es un ex adicto a las drogas interpretado por Chris Rydell–, que la ayuda a ser consciente de su fuerza interior. En conjunto, se diría que Argento está intentando volver atrás y reelaborar elementos que han triunfado en el pasado dándoles un barniz contemporáneo

El director de fotografía Raffaele Mertes y sus ayudantes están colocando la cámara en la cima de la colina mientras los especialistas estudian la ruta por la que van a conducir. Un camión de bomberos está aparcado cerca con el motor en punto muerto, y el ayudante de dirección se encarga de hacer retroceder a la gente del servicio de comidas, miembros del reparto, técnicos no necesarios para la escena y amistades hasta un lugar donde ni estorben ni puedan correr ningún peligro. Argento sube y baja por la colina envuelto en un chaqueton con forro de piel de oveja, y contempla con expresión preocupada los preparativos mientras expresa en voz alta sus esperanzas de que todo salga bien. Todavía tiene la garganta un poco irritada a consecuencia del rodaje de la noche anterior, en el que hubo grandes nubes de humo de efectos especiales, y está harto de las radiantes sonrisas del Medio Oeste con las que se topa a cada momento. «Aquí sonríen demasiado –murmura– Siempre están sonriendo... ¿Por qué?»

Argento, cuya reputación como jefe caprichoso y exigente roza la notoriedad, parece haberse ablandado un poco con la

Con un poco de suerte, Dario Argento podrá aparecer en más convenciones después de haber estado presente en el *Weekend of Horrors* del 92 celebrado en Los Angeles.

El doctor Judd (Frederic Forrest) se prepara para aguantar más carnicerías traumáticas.

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

COLECCION PLANETA PROHIBIDO

Nº 1

Nº 2

Nº 4

Nº 6

Nº 7

ediciones zinco

ESPECIAL DINOSAURIOS

Nº 16/2

COLECCION CINE DE TERROR

Nº 8

Nº 9

Nº 10

Nº 17

FUERA DE COLECCION

Nº 11

Nº 12

Nº 13

EN COMICS

Nº 3

Nº 5

INICIACION AL ROL

Nº 14

Nº 15

Dinja su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º 08011 BARCELONA

	1. DESAFIO TOTAL	375 pts	
	2. REGRESOAL FUTURO	500 pts	
	3. BATMAN	550 pts	
	4. TERMINATOR 2. El dia del Juicio	375 pts	
	5. BATMAN VUELVE	700 pts	
	6. EFECTOS ESPECIALES	390 pts	
	7. MAQUILLAJES STAR TREK	500 pts	
	8. FREDDY HA MUERTO	425 pts	
	9. DRACULA	475 pts	
	10. GUIA DEL CINE DE TERROR	500 pts	
	11. EL PADRINO III. HISTORIA DE LA MAFIA	375 pts	
	12. LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE	375 pts	
	13. BATMAN VUELVE	975 pts	
	14. GUIA DEL JUEGO DE ROL	400 pts	
	15. GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL	400 pts	
	16/1. DINOSAURIOS MAGAZINE	500 pts	
	16/2. DINOSAURIOS MAGAZINE	500 pts	
	17. DINOSAURIOS. Todo sobre los [illegible]	475 pts	

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más **200 pts.** GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos

Domicilio Tel

Cod. Postal Pobl. Prov.

Después de su experiencia en el manicomio de *Alguien voló sobre el nido del cuco*, Brad Dourif ya tendría que saber que los hospitales no le sientan nada bien.

edad. Antes de que la noche haya terminado su compostura se habrá visto sometida a una dura prueba: durante una toma el especialista pierde el control de su coche y atraviesa una valla al final de la pendiente, y el parachoques golpea a un camara Argento corre de un lado a otro preguntando si hay algún herido Por fortuna nadie está herido, y el rodaje puede continuar. Pero eso ocurrira dentro de un rato, y en estos momentos Argento se convence de que todo va segun se esperaba y se retira a la trasera de un camion para hablar de *Trauma*. Esta cansado a causa del rodaje nocturno y se halla preparado para volver al plató en cuanto todos los elementos de la secuencia hayan encajado en su sitio, pero el director da la impresion de estar relajado y tener muchas ganas de comentar su ultimo proyecto

FANGORIA: –*Trauma* parece contener elementos que hacen pensar más en sus primeras películas hasta *Rojo oscuro* que en las ultimas ¿Es así?

Dario Argento: –Creo que es muchas peliculas en una, y para mi es algo así como una nueva clase de pelicula. Combina muchas cosas que he hecho antes, pero de una manera nueva Siempre ba habido algo de comedia en mis peliculas y siempre ha habido algunas cosas aterradoras y unos cuantos acontecimientos misteriosos, pero estoy de acuerdo en que *Trauma* se parece en algunos aspectos a *Rojo oscuro*. Hay cierta semejanza en la historia. De hecho, la idea de la historia que cuenta *Trauma* me vino a la cabeza por primera vez cuando estaba haciendo *Rojo oscuro*.

»Pero tambien he intentado hacer algunas cosas nuevas en esta pelicula. Las composiciones no son lo que se podria esperar en una pelicula de terror, y no son fantásticas o exageradas; pero aún asi es un fragmento de lo que veo. También quena hablar de algunos de los fenómenos que veo en el mundo actual y de los problemas a los que se enfrenta la juventud. Es casi como una rebanada de vida, pero también es un misterio .. Empece a escribir el guion de esta pelicula hace unos tres años cuando estaba en Boston. Estuve alli una semana... No, diez días, y estaba solo De dia iba a los museos o a ver la ciudad, pero de noche me quedaba en mi habitacion del hotel y empecé a escribir una historia sobre una joven. Estaba pensando en una chica que conozco y que padece anorexia, así que escribi sobre una chica que padecia esa misma enfermedad, y después pensé que también convertiria al hombre de la pelicula en un personaje

Harvey (¡¡Es un jodido gato!!) Keitel se llevó a las mil maravillas con el director en *Los ojos del diablo*.

Foto Copyright Fantoria Ent

muy marginado, un ex adicto a la heroína. Dos personas muy peculiares...

»Cuando hube terminado, el guión era muy corto e invertí un año entero en añadirle cosas para alargarlo y convertirlo en un verdadero guión. Añadí toda clase de cosas: drogas, locura, alcohol, presión psicológica... Quería hacer una película sobre el mundo como es hoy en día, algo más profundo que lo que he hecho en el pasado. Recuerdo que cuando escribía el guión hubo momentos en los que llegué a llorar... Pero desde el comienzo siempre fue la historia de esa chica, y allí es donde empezó todo.

FANGO: –También te hace pensar en *Phenomena*, cuya protagonista era una chica que se encontraba en el umbral de la feminidad.

Argento: –*Phenomena*, sí... Adoro esa película. ¿Pero parecida a ésta? No sé... *Trauma* es rara, extraña, inusual. Una dulce historia de amor con un ex adicto a la heroína y una chica perturbada que no quiere comer. Una locura, ¿verdad? A la sociedad no le gustan nada esa clase de personas, pero a mí sí me gustan. Me encantan.

»La gente suele preguntarme por qué sigo haciendo esta clase de películas, por qué quiero seguir haciendo películas sobre marginados y cosas terribles... Otros directores cambian. Dejan de hacer películas de terror y hacen películas sobre temas «serios», pero yo creo que en realidad muchos de ellos se han extraviado. Empiezan a preocuparse por las apariencias, y por el concepto que los demás puedan llegar a formarse de lo que hacen. Dedican demasiado tiempo a pensar en el negocio –como gasto mi dinero, que está pasando con mi empresa, que están haciendo mis abogados–, y no invierten el tiempo suficiente en pensar en las películas que están haciendo. Creo que sigo siendo el mismo de siempre porque no he sido contaminado por las drogas, el dinero, el alcohol, el ir de fiestas... No he sido contaminado por ninguna de esas cosas. Me enorgullece poder decir que durante los últimos quince años he seguido haciendo películas a mi manera, con tranquilidad, sin que hubiese ninguna locura en mi vida. Las películas tienen que ser lo más importante: son muy poderosas, como los sueños o la locura, pero tienes que permanecer abierto a las imágenes porque si no lo haces pierdes tu don.

»Hace diez años, mi productora era más grande y pasaba demasiado tiempo hablando con abogados, yendo a fiestas, siendo amable con la gente rica y famosa, pensando en los negocios... Todo eso no me servía de nada, y estaba demasiado alejado de lo que hacía. Me desorientaba.

FANGO: –He oído comentar que tiene la esperanza de que *Trauma* gustara más al público estadounidense que sus películas anteriores.

Argento: –Hago mis películas para mí mismo, y partiendo de lo que veo e imagino. Por eso me parece tan terrible que intenten censurar mis películas, cortarlas... Siempre he creído que la persona que hace cine debe hablar con su propia voz y albergar la esperanza de que cuando la gente vaya a ver su película, verá algo que puede reconocer. No puedo hacer una película para nadie que no sea yo mismo.

También pienso que las expectativas del público estadounidense y europeo eran distintas. Digamos que hace veinte años, pero que ahora son muy parecidas. El mundo se está encogiendo a cada momento que pasa, y todos nos volvemos cada vez más y más parecidos los unos a los otros. El vídeo lleva mis películas a todo el planeta, y distintas clases de personas pueden verlas y disfrutar con ellas. ¡Bueno, al menos yo espero que disfruten con ellas!

FANGO: –Una cosa que no ha cambiado es que en su última película sigue interpretando al asesino de la mano enguantada de negro.

Argento: –Sí, adoro a mis asesinos. Lo pasé muy bien interpretando la escena con Brad [Dourif] cuando le golpeo en la cabeza con el martillo. Cuando veo las tomas diarias me impresionan mucho, porque en el plató no parábamos de hacer bromas sobre la escena, pero cuando la vi en la pantalla era realmente aterradora.

Terror en la Opera ofreció mil maneras de maltratar a un cráneo, pero Argento dice que esta vez se ha contenido bastante.

FANGO: –Antes ha dicho que en *Trauma* la forma de componer los planos no es tan exagerada como la que ha usado en sus últimas películas. Pero la iluminación resulta muy fantasmagórica, no necesariamente al estilo de *Opera* (*Terror en la Opera*, estrenada en vídeo por Lauren) o *Suspiria* (ídem), pero sí muy conspicua y estilizada...

Argento: –Sí, tiene razón. La iluminación es muy especial, tiene mucha fuerza... Quería que la película tuviera este aspecto neblinoso y con humo porque eso crea una atmosfera y un tono muy especiales y únicos. Como cuando yo era niño... Recuerdo una luz particular en el momento del crepúsculo que incluso entonces ya me parecía muy hermosa. Como si hubiera muchas posibilidades en ella... Quiero volver atrás en el tiempo y encontrar esa luz.»En algunos momentos también tenemos luces fuertes procedentes de las puertas y de las ventanas, con sombras alrededor. Estoy trabajando con Raffaele Mertes por primera vez como direc-

tor, aunque ya se había encargado de la cámara en *La setta (La secta)* que produjo para Michele Soavi. Vera cuando era muy joven en trabajo como ayudante de Mario Bava, a quien yo admiro muchísimo. Y naturalmente conoce a Lamberto Bava. _A veces nos reímos como locos hablando de Lamberto y hacemos bromas, porque los dos le conocemos desde hace mucho tiempo. Me encanta hablar con Raffaele porque siempre quiere hacer algo nuevo, descubrir alguna manera distinta de utilizar el cristal o los espejos o las fuentes de luz para crear una atmósfera visual única y nueva. Es una clase de colaboración muy especial para mí.

FANGO: –Y vuelve a trabajar con Tom Savini, quien se encargó de los efectos especiales en su episodio de *Los ojos del diablo*.

Argento: –Sí. Adoro a Savini. Tiene tanta energía e imaginación... como George Romero. Me alegra haber tenido la oportunidad de hacer otra película con él.

FANGO: –Sorprendentemente, dada la reputación de Savini, parece que en *Trauma* hay menos sangre que en *Tenebrae (Tenebre)* o *Terror en la Ópera*.

Argento: –Es cierto, no hay tanta sangre. No hay sangre por todas partes y cosas muy crueles como los alfileres debajo de los ojos [de *Terror en la Ópera*], pero al mismo tiempo hay unas cuantas cosas terribles y con una gran fuerza, y también hay cosas fantásticas.

La última película de Argento puede presumir del mejor reparto que el director ha reunido hasta la fecha, Piper Laurie incluida.

FANGO: –Usted suele afirmar que sus sueños influyen considerablemente en las películas que hace, y es corriente hablar de sus películas diciendo que poseen una cualidad alucinatoria u onírica.

Argento: –En esta película mis sueños también fueron importantes. *Trauma* no está presentada como un sueño, pero contiene imágenes que provienen de mis sueños. Eso es algo típico en mí. Encuentro cosas en mis sueños o en mis pesadillas, y es algo que ocurre en la gran mayoría de mis películas. Lo habitual es que olvides tus sueños cuando despiertas por la mañana, pero yo siempre los anoto para poder acordarme de ellos.

FANGO: –¿Ha supuesto un desafío especial para usted trabajar con un reparto estadounidense?

Argento: –¿Desafío? No creo que haya sido un desafío, sino más bien una experiencia magnífica. Estoy muy contento de mi reparto, y he invertido mucho tiempo en reunirlo. Cuatro meses. Fue bastante difícil. Había algunas personas que creía serían adecuadas, pero después las conocí y comprendí que no me servirían. En particular, Brad Dourif es un gran actor. Ha tenido algunos problemas en su vida, pero quizá le han ayudado a ser mejor actor porque convierte esos problemas en arte. Piper Laurie también es maravillosa. En los Estados Unidos, los actores son maravillosos y los técnicos también.

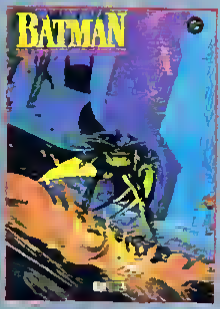
FANGO: –Sus películas han influido en muchos directores jóvenes. ¿Hay alguna película en particular que haya supuesto una gran influencia para usted?

Argento: –Es una pregunta tan difícil de responder... La gente me la hace continuamente, y sigo sin saber qué responder. Si me dijera: «Va a ir a una isla y solo puede llevarse consigo una película», no sabría qué responderle. Hay tantas películas que adoro... ¡Tendría que llevarme un mínimo de mil! Antes de hacer películas ya adoraba las películas, y hay tantas que me gustan por tantas razones. Soy capaz de ver cualquier cosa. Nunca podría llegar a hacer una elección, ¡así que supongo que acabaría yendo a la isla sin ninguna película!

Laurie pierde la cabeza en uno de los momentos más horripilantes de *Trauma*.

Que no falten en tu COMICOA

975 pts. *Ref.: 4*



1.200 pts. *Ref.: 5*

1.250 pts. *Ref.: 6*

800 pts. *Ref.: 19/1*
875 pts. *Ref.: 19/2*

800 pts. *Ref.: 20*

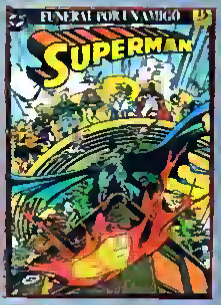
1.875 pts. *Ref.: 41*

1.875 pts. *Ref.: 42*

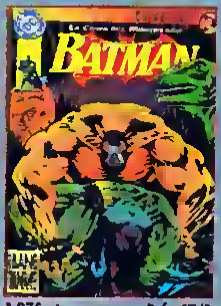
1.275 pts. *Ref.: 43*

1.750 pts. *Ref.: 44*

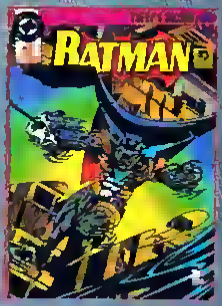
995 pts. *Ref.: 45*



1.250 pts. *Ref.: 46*



1.275 pts. *Ref.: 47/1*
1.275 pts. *Ref.: 47/2*



575 pts. *Ref.: 48*

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a EDICIONES ZINCO, S.A. Avda de Roma, 157, 9º 08011 BARCELONA

Ref. 4	975 pts	Ref. 42	1 875 pts
Ref 5	1.200 pts	Ref. 43	1.275 pts.
Ref 6	1 250 pts	Ref 44	1 750 pts
Ref 19/1	800 pts	Ref 45	995 pts
Ref. 19/2	675 pts	Ref 46	1 250 pts
Ref 20	800 pts	Ref 47/1	1 275 pts
Ref. 41	1 875 pts	Ref 47/2	1.275 pts.
		Ref 48	575 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario
☐ Giro postal

— Más **250 pts.** GASTOS ENVIO

☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod Postal: ..... Pobl. ..... Prov .....

Después de los muñecos y los perros, ¿qué otro ídolo de la infancia será convertido en una amenaza por el guionista-director John Lafia?

EL AMIG

CUIDADO

En el último mordisco al mercado terrorífico de la productora New Line, el terror EMPIEZA después de que lleves un perro guardián a tu casa.

Por MARC SHAPIRO

Lori Tanner corre por un pasillo oscuro y claustrofóbico como si el mismísimo diablo le pisara los talones. Mira por encima de su hombro respirando pesadamente y abre mucho los ojos. Hay algo detras de ella. Entra en otro pasillo, se tambalea e intenta abrir una puerta. Está cerrada. Sigue corriendo y prueba suerte con otra puerta, y esta sí se abre. Lori cruza el umbral a la carrera con una última mirada hacia atras. *Man's Best Friend* (*El amigo del hombre*, estrenada en vídeo por Filmayer) se aproxima.

«¡Corten!», grita el director John Lafia asomando por detras de las cámaras y los técnicos y camina por el pasillo donde la actriz Ally Sheedy, con una sonrisa cansada en su rostro manchado de maquillaje, vuelve a entrar por la puerta abierta. De día el pasillo forma parte del complejo del Departamento de Agua y Energía del floreciente Valle del Sol, California; pero durante las últimas semanas la llegada de la noche ha transformado el edificio en un campo de juegos mortíferos en el que Max, un letal perro guardián alterado genéticamente, aparece de repente para lanzarse sobre sus víctimas.

«Ha quedado realmente bien –elogia Lafia, quien vuelve al terror despues de haber asustado a los espectadores con *Child's Play 2* (*Muñeco diabólico 2*)– Creo que lo que necesitamos es un segundo de espera más antes de que entres por la última puerta.»

A primera vista, *El amigo del hombre* parece una buena idea. Los animales

O DEL HOMBRE;
CON EL PERRO

Fotos de *El amigo*. Mark Fellman/Copyright 1993 New Line

Parece altamente improbable que la Sociedad Protectora de Animales dé su visto bueno a esta película, ¿no creen?

Max mata a algunas de sus víctimas de manera indirecta para no dejar ninguna huella dactilar.

con colmillos y mal genio siempre han tenido un lugar en el genero, y si se quiere hacer una película de monstruos original contar la historia de un perro guardian surgido del Infierno, parece una eleccion lógica.

Pero en esta epopeya de terror con perro hay mas de lo que se ve a primera vista. Corren rumores de que este ejercicio de «*Tiburón* con Patas» está siendo promocionado por la productora/distribuidora New Line Cinema como lanzamiento de un personaje destinado a vivir varias secuelas para sustituir a la serie *Pesadilla en Elm Street*, que no tardará en terminar. Para bien o para mal, eso convierte a *El amigo del hombre* en un ejemplar cinematográfico de una raza muy distinta.

Para empezar, está el reparto. Sheedy no es una actriz a la que se suela asociar con este tipo de películas, pero es la protagonista. Lance Henriksen, mas conocido por sus papeles del genero de primera categoria, es la estrella masculina. En el debe de la película, hay que anotar que el contenido terrorífico de *El amigo del hombre* parece haber sido un tanto suavizado durante el curso de la produccion· lo que originalmente habia sido concebido como una historia al estilo Terminator –con gran secuencia de transformacion final por cortesía de los profesionales de los FX de la Kevin Yagher Productions incluida–, ha sufrido bastantes retoques para darle una atmosfera mas del estilo Frankenstein. Pero durante un descanso en el que se prepara la próxima secuencia, Lafia explica que *El amigo del hombre* va a hacer algo mas que ladrar y asegura que también usará sus dientes.

·El perro de esta película no hace nada que un perro real no pueda hacer –dice el director–. Lo que hemos hecho es llevar ese ideal todo lo lejos que se podia llevar, y luego llevarlo un poquito mas allá... Por ejemplo, hay una escena en la que un cartero llega a la casa, el perro le gruñe y el cartero utiliza un aerosol de gas repelente para quitarselo de encima. Bueno, en ese caso nos hemos limitado a hacer que el perro mate al cartero y lo entierre en el patio... Los peros persiguen a los gatos, y el nuestro también lo hace. La única diferencia es que nuestro perro trepa por un arbol persiguiendo a su gato, lo atrapa y se lo come de un solo bocado.·

El gato se comió la lengua de Max, pero Max se comió el gato entero

El guion de *El amigo del hombre*, que tambien ha sido escrito por Lafia, sigue los pasos de Lori una reportera de la television que se introduce subrepticiamente en el laboratorio EMAX despues de haber sido informada de que contiene animales que estan siendo sometidos a experimentos crueles y dolorosos Alli descubre a un mastin tibetano llamado Max que está encerrado en una jaula el perro y la joven se gustan nada mas verse y antes de que puedas decir «etica periodistica», Lori ya ha robado el perro y se lo ha llevado a su casa. Lo que descubrimos despues del robo es que Max era el sujeto experimental preferido del Dr Jarrett (Henriksen) el propietario y director de EMAX quien despues del brutal asesinato de su familia ha creado un perro guardian con el ADN manipulado que posee una inteligencia y una fuerza muy superiores a las de un perro guardian normal

Por desgracia, lo que Lori ignora cuando lleva el chucho a su casa es que el buen doctor ha drogado al perro para controlar sus tendencias mas salvajes y peligrosas ¿Y a que no lo adivinan? Si, los efectos de la droga estan empezando a desvanecerse La pelicula tambien cuenta con Robert Costanzo y John Cassini como los detectives Kovacs y Bendetti quienes siguen la pista del perro asesino, y con Fredric Lehne en el papel de Perry, el novio de Lori, que consigue caerle fatal a Max desde el primer momento Los responsables de la estrella de cuatro patas de la pelicula son Yagher, quien creo los falsos perros, y el adiestrador de animales Clint Rowe, que se ha ocupado de los perros de verdad

Lafia, que afirma tuvo la idea de la pelicula observando a los dos perros de su familia, consiguio luz verde de la New Line para desarrollar el proyecto con una gran facilidad La razon principal, cree el, es que *El amigo del hombre* no es meramente otro *Cujo* (idem).

«Una pelicula en la que solo hubiera un perro asesino habria resultado muy aburrida –afirma–. Lo que interesó a todo el roundo desde que se empezó a hablar del proyecto era que el perro fuese mucho mas inteligente que un perro normal Max puede entender lo que dicen los humanos, y lo que probablemente resulte más aterrador de el es que puede pensar por su cuenta.

«No hay ninguna escena en la que el perro se limite a hacer pedazos a alguien con los dientes –sigue explicando–. Max hace cosas mucho mas inteligentes, como destrozar los cables del freno de un coche a mordiscos y esperar a que el conductor se mate en la carretera Contar con un perro inteligente resulta mucho mas interesante que limitarse a un perro feroz y malvado.»

Pero el director observa que crear la ilusion de un perro al que se ha dado inteligencia a traves de medios experimentales solo fue uno de los desafios a los que se ha tenido que enfrentar *El amigo del hombre* Encontrar la raza canina adecuada fue otro

«Hablamos de usar un pastor aleman, un doberman o un rottweiler porque eran las razas más faciles de adiestrar; pero todo el roundo ha visto esos perros en accion con anterioridad, y acabamos decidiendo que queriamos algo nuevo

«Y tambien sabiamos que Max tenia muchas escenas en las que no estaba haciendo nada malo, por lo que necesitábamos un animal que despertara cariño y deseos de cuidarle –sigue diciendo Lafia– Si el perro tenia un aspecto feroz desde el comienzo, todo lo que ocurre luego en la historia carecena de logica Quiero decir que Bueno, ¿qué razon podia tener Lori para robar un perro y llevarselo a casa si ese perro daba la impresion de que iba a destrozarte la garganta en cuanto lo sacaras de la jaula? Por eso acabamos decidiendonos por el mastin. Esta raza tiene el tamaño adecuado, y la consecuencia es que si no parecia el perro más temible del mundo por lo menos era lo bastante grande.»

Una vez aprobado el proyecto, Lafia invirtió un año en desarrollar y retocar el guion de *El amigo del hombre*

«Escribi un monton de versiones e hice muchos cambios, y me vi sometido a una gran presión para dar con soluciones y alteraciones –recuerda–. Mi tratamiento original habria dado como resultado una produccion de setenta millones de dolares con unos efectos mediante ordenador increibles y montones de secuencias de *morphing*. Durante esa fase el perro tenia mucho de Terminator; pero a medida que el presupuesto se iba reduciendo la pelicula empezó a ser cada vez mas parecida a *The Fly (La mosca)*. El perro acabo siendo un animal por el que podias sentir empatia y los personajes humanos se volvieron mas reales.»

Segun Lafia han sido estos elementos los que consiguieron que *El amigo del hombre* llegara a ser un iman para los talentos de un reparto que normalmente prefiere mantenerse lo mas alejado posible del terror de bajo presupuesto.

«Uno de los factores que hizo que Ally y Lance encontraran atractivo el proyecto es que a pesar de que a cierto nivel la película es un *thriller* para ver comiendo palomitas, también tiene algo que decir. No estamos ante una película de Greenpeace que intente meterte un mensaje a la fuerza por la garganta, sino ante una película de terror situada en la franja más elevada del genero que cuenta con una causa noble.»

Este enfoque ha dado como resultado una mezcla de pautas tradicionales del género con un énfasis en la construccion de los personajes.

«Tenemos escenas como la que acabamos de rodar, con muchas carreras y mucha accion –dice Lafia–, y luego estan las escenas como la que vamos a rodar a continuacion, una secuencia de dialogo que explica muchas cosas sobre los personajes.»

El director revela que rodar las secuencias del primer tipo no ha resultado mucho mas difícil que rodar las del segundo.

«Las secuencias con el perro han ido bastante bien, sobre todo considerando lo duro que puede llegar a resultar el trabajar con animales –observa–. Tenemos cinco perros: uno es algo así como el perro principal, y luego hay cuatro perros mas que saben hacer una cosa distinta cada uno. Y luego estan los efectos de Kevin, naturalmente.

«Aún así, desde el punto de vista del director, las secuencias que plantean más desafíos son las del perro –sigue explicando–. Aproximadamente el ochenta y cinco por ciento del metraje muestra al perro de verdad, y el otro quince por ciento es de efectos, pero ese quince por ciento es el más importante y difícil, porque consiste en las cosas que el perro de carne y hueso no podía hacer y que no se podían mostrar salvo mediante los efectos. Rodar el metraje del perro real y el del perro mecánico de tal manera que luego se puedan fundir mediante el montaje sin que se note ninguna diferencia ha sido lo más difícil de todo.»

El grado de sanguinolencia de las muertes es algo que todavía está en el aire, pero Lafia observa que no tiene intencion de mostrar las secuencias de carnicería en su totalidad.

«Habrá fragmentos y trocitos –dice–. Quizá vean el comienzo de un asesinato, o el resultado final, pero lo que sí puedo decirles es que en cualquier caso los espectadores tendrán muy claro que este perro "va en serio".»

Mientras tanto, Yagher, su equipo de técnicos en FX y un falso perro a escala real totalmente controlado por radio están esperando a un par de jardines de distancia en la zona residencial a la que se ha desplazado la produccion para un día de trabajo en el que se rodarán problemas con los perros y alguna secuencia menor de diálogo. El creador de FX observa como el perro de carne y hueso hace lo que se espera de él, y lamenta que las secuencias con lo que considera era un perro de FX realmente impresionante hayan sido eliminadas del metraje.

Lori Tanner (Ally Sheedy) podría haberse ahorrado montones de problemas yendo a la perrera.

«Originalmente iba a haber una tercera fase de la transformacion –dice Yagher, quien ya ha creado perros de FX para *The Borrower* (*Mutacion asesina*, estrenada en vídeo por Warner/Cannon) y *Meet the Applegates* (*Estos terrícolas están locos*, estrenada en vídeo por Record)–. Se suponía que se producía debido a todas las drogas que le habían administrado, claro. Los músculos se volvían mas grandes, los dientes se alargarían y, básicamente, el animal acabaría teniendo más aspecto de lobo que de perro. También había una escena en la que acababa cubierto de quemaduras, iba a ser la gran traca final, algo así como la conclusion de *La mosca*. Pero todo eso ha sido cortado», suspira Yagher.

Yagher entró en contacto con el proyecto en las primeras etapas de la preproduccion, y jugó un papel decisivo a la hora de ayudar a encontrar la raza que se adaptara mejor al uso de los FX.

El doctor Jarrett (Lance Henriksen) odia el desorden cuando está trabajando en su ordenador.

La estrella canina de *El amigo del hombre* quiere que la saquen a pasear... ahora.

«Querían contar con mi aportación porque sabían que yo tendría que crear la contrafigura mecánica del perro de carne y hueso, y querían saber qué raza me iba a crear menos problemas –dice Yagher, quien desmiente los rumores iniciales de que había recibido un millón de dólares por su trabajo en esta película– Lo que sugerí fue que no decidieran utilizar un gran danés o cualquier otro perro de pelo corto, porque eso haría que me resultara muy difícil esconder los mecanismos El mastín funciona porque es un animal de gran tamaño con el pelo largo y básicamente oscuro.»

Después, Yagher creó una serie de perros mecánicos que constaba de quince cuerpos y doce cabezas para las versiones normal y de segunda fase con la cara quemada.

«Seis de las cabezas están totalmente controladas por un sistema de radio que permite mostrar gruñidos, movimientos del hocico y temblores de los labios –explica–. También contamos con un perro que se puede filmar en plano general y un modelo de dos tercios del cuerpo al que solo le faltan la cola y las patas traseras. También tenemos unas cuantas marionetas de mano y hombro para las secuencias de mordiscos rápidos

«Hemos acabado siendo una especie de póliza de seguro en vez de ser la atracción principal –dice Yagher, aunque la película ha permitido que él y su equipo disfrutaran de algunos momentos para mostrar sus creaciones–. Una gran parte de lo que estamos haciendo consiste en ocuparnos de los planos que no se podían rodar con un perro de carne y hueso No puedes quemar a un perro de verdad con un soplete, y un perro de verdad no podría reventar un neumático con los dientes, y ahí es donde entramos nosotros También hemos rodado una escena de garras que se alargan, y una pierna y una cabeza para la secuencia en que mordisquea un poco al cartero

Fotos de FX Cortesía de Kevin Yagher

¿Cómo, que no les gustan los FX de Kevin Yagher? Bueno, acérquense un poco y repítanlo en voz alta...

Por desgracia, esto es todo lo que llegaremos a ver de la transformación final de FX de *El amigo del hombre*.

¡CELEBRANDO 150 AÑOS DE LA PATRULLA CONDENADA!

doom II
PATROL

POR
GRANT MORRISON,
RICHARD CASE Y
JOHN NYBERG,
CON PORTADAS
ILUSTRADAS POR
SIMON BISLEY

Serie limitada de DOS Volúmenes

100 págs. 750 Ptas.

ediciones zinco

(¡y esto no ha hecho más que comenzar!)

El Compositor del Más Allá

Danny Elfman, maestro de lo macabro.

Foto: Elizabeth Annas/Copyright 1993 Touchstone

Danny Elfman teje pesadillas orquestales para muchos de los grandes nombres del género.

Por ANTHONY C. FERRANTE

Danny Elfman y Oingo Boingo, el nada usual grupo rock del que es líder, pueden enorgullecerse de haber llenado de oscuridad el mundo pop con canciones como «Dead Man's Party» y «Weird Science». Como compositor, Elfman cambió el sonido y el ritmo de las bandas sonoras contemporáneas con sus originalísimas partituras para películas tan diversas como *Pee-wee's Big Adventure* (*La gran aventura de Pee wee*, estrenada en video por CIC) y *Darkman* (ídem).

Pero durante su adolescencia, Elfman era todo un fan de los monstruos, y si no se hubiera visto desviado a lo largo del trayecto es muy posible que hubiese acabado compitiendo con Dick Smith por el título de genio del latex.

«De pequeño quería crear prótesis —admite Elfman, que ahora tiene cuarenta años y colecciona esqueletos momificados y cabezas encogidas que exhibe en los alrededores de su casa del Cañón Topanga—. Me encantaban las películas de terror y la revista *Famous Monsters of Filmland*. Forry Ackerman era un dios, y *Famous Monsters* era mi biblia. Y los años sesenta fueron una época realmente maravillosa, con todas las películas de Ray Harryhausen, los Corman de bajo presupuesto y las películas que llegaban de Italia. Todo eso sirvió de combustible a muchas imaginaciones. Durante mi adolescencia me fui tomando más en serio lo de la cinefilia, y pensé que podía convertirme en cámara o quizás en montador y que a partir de ahí quizás algún día podría llegar a dirigir. Estaba interesado en todo salvo en la música. Nunca imaginé que me dedicaría a la música, y de hecho no cogí mi primer instrumento hasta los dieciocho años.»

Dick Smith puede vivir tranquilo sabiendo que no hay muchas probabilidades de que sea visitado por un anhelante Elfman para pedirle que le revele sus secretos de maquillaje, y no cabe duda de que es una suerte que Elfman encontrara su lugar en el mundo de la música. Tanto si se la examina en la faceta de sus nada usuales bandas sonoras como en la de sus composiciones pop teñidas de oscuridad, lo que está claro es que la aportación musical de Elfman ha supuesto un claro desafío y ha abierto ambos mundos a un sinfín de posibilidades. No tiene nada de sorprendente que ambos talentos acabaran siendo utilizados para su último proyecto fílmico, *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*, una inquietante fantasía de animación imagen por imagen producida bajo el estandarte disneyano de la Touchstone, dirigida por Henry Selick y escrita por Caroline Thompson.

La historia cobró vida por primera vez en forma de un poema que Burton escribió durante su etapa como animador en la Disney hace algo más de una década, y fue la participación de Elfman en el proyecto lo que acabó transformándola en un musical. Centrada en Jack Skellington, el rey de Halloween, esta fábula oscura cuenta las desgracias y desventuras que le ocurren cuando el pobre ingenuo planea adueñarse de la Navidad durante un año, con los desastrosos resultados que son de esperar.

«Hace unos dos años y medio, Tim me contó que la Disney había desenterrado su idea y que quería convertirla en un

La última y sorprendente colaboración entre Tim Burton y Danny Elfman aclara que Jack Skellington no pretende robar la Navidad, sólo tomarla prestada para una noche.

musical –dice Elfman–. El primer par de meses de trabajo fue bastante extraño No sabíamos como empezar.. Llegamos a un punto en el que el plazo de entrega se aproximaba a toda velocidad y teníamos que mostrarles algo, así que le dije que empezáramos con las canciones. A partir de ese momento comenzamos a trabajar muy deprisa. Cada canción se iba desarrollando a medida que hablábamos de ella. Yo llegaba a oirla en mi cabeza, y entonces echaba a Tim de la habitación y empezaba a escribir apenas había salido por la puerta. Tres días después iba a verle con una versión inicial, se la cantaba y luego hablábamos de la parte siguiente Y de repente .. ¡Bum, teníamos diez canciones! Fue un proceso muy sencillo.»

Elfman se fue enamorando de Jack Skellington a lo largo de ese proceso, y el compositor se convirtió en la elección lógica para prestar su voz al personaje durante las canciones de la película (Chris Sarandon ha prestado su voz a Skellington cuando habla.)

«Empecé a sentir una gran ternura y comprensión hacia Skellington –dice Elfman–. Además, había tanto de mi mismo metido allí y los personajes eran tan maravillosamente "de Halloween", que tenía que hacerlo.»

Cuando llegó el momento de grabar las canciones, Elfman optó por un conjunto de voces más íntimo en vez de un coro convencional al completo porque eso le permitiría retocar al máximo cada canción.

«Dediqué mucho tiempo a trabajar con Henry buscando un grupo de personas capaces de cantar –explica Elfman–. Acabamos formando un núcleo de cuatro o cinco personas, y eso nos permitió hacer las voces de todas las canciones sin ayuda de nadie más Siempre que se oye cantar a un grupo de voces, básicamente éramos yo y unas cuantas personas más , ¡incluso cuando parece que haya cuarenta voces! También presté mi voz para unas cuantas frases de los diálogos de Barrel, pero mi papel quedó básicamente limitado a las canciones.»

«Siempre intento que el director me explique qué impresión quiere que produzca la escena. Si te pones demasiado analítico, las cosas nunca salen bien.»

Y para tranquilizar a los fans del género que puedan temblar ante la costumbre disneyana de convertir las canciones de sus producciones de dibujos animados en baladas al estilo Cuarenta Principales, Elfman subraya que las canciones que ha creado para *Nightmare* fueron concebidas para ser cualquier cosa salvo la típica cancioncilla de la productora.

Las cabezas encogidas han sido una marca de fábrica de las películas de Elfman desde su segundo gran proyecto, *Bitelchús*.

«La idea básica era que no pareciese un musical Disney ni en lo visual ni en lo auditivo –dice el compositor– y también ha habido un alejamiento deliberado de la música contemporánea. No queríamos que hubiese ninguna canción que recordara a los grandes éxitos pop de la actualidad. Lo interesante es que Disney nunca intentó empujarnos en esa dirección, y que se portaron de una forma realmente magnífica durante todo el proceso.»

Algunos compositores trabajan denodadamente durante años para perfeccionar su oficio y algunos han tenido un adiestramiento clásico, pero la iniciación de Elfman consistió en una colisión frontal con la composición cinematográfica y se produjo en 1985 cuando Burton andaba buscando alguien que se saliera de lo corriente para que pusiera música a su primer largometraje, *La gran aventura de Pee-wee*.

«Tim quería tratar con compositores no tradicionales y lo menos convencionales posible, y nos conocimos y enseguida nos llevamos muy bien –recuerda Elfman, quien admite que aceptó el trabajo con mucho miedo porque no tenía ni idea de por dónde empezar– Las dos bandas sonoras que más me ha costado componer han sido la de *Pee-wee*, porque no sabía si sería capaz de hacerlo, y la de *Batman*, porque orquestalmente hablando era un salto bastante ambicioso a un reino que estaba fuera de mi alcance –explica–. Siempre había imaginado que se me daba mejor escribir música "rara" y dejar las partituras-monstruo de setenta minutos de duración a los adultos... y de repente me enfrenté a una partitura-monstruo de setenta minutos de duración.»

La debilidad que siente Elfman hacia el terror ha hecho que prefiera componer para ese género, aunque ha tocado todos los registros desde la parodia loca *(Scrooged [Los fantasmas atacan al jefe])* hasta la mezcla de rock y blues *(Midnight Run [Huida a medianoche])*. La oportunidad de aventurarse en el reino de los horrores le llegó por fin con *Beetlejuice (Bitelchús)*, el segundo largometraje de Burton.

«En cuanto hube terminado con *Pee-wee*, fui consciente de que podía expresarme mas claramente sobre el papel y componer la partitura –dice Elfman–. Aprendí la mecánica de ajustar la música al *tempo* visual de la pantalla. *Pee wee* era una comedia, y había tantos momentos álgidos que fue una manera realmente magnífica de aprender el arte de sin-

Un soldado del *Ejército de las tinieblas* anima a sus compañeros con un timbal de lo más peculiar.

Foto: Melissa Moseley/Copyright 1992 Universal

cronizar la música con la acción cinematográfica. Cuando hubé acabado, pensé que ya podía enfrentarme a cualquier clase de película.»

Desde aquel entonces, Elfman ha trabajado con Burton en todas y cada una de sus películas, y ha aprovechado los intervalos entre esos proyectos para trabajar con directores del género tan admirados como Sam Raimi y Clive Barker.

«Telefoneé a Sam y le dije que *Evil Dead II (Terroríficamente muertos)* me parecía una de las mejores películas de toda la historia, y que quería componer la música de *Darkman* –recuerda el compositor–. "Vale, tío, pues vente al rodaje", me dijo Raimi, y yo fuí corriendo para allá. Estaban rodando una escena en la que Darkman salía tambaleándose de un callejón mientras llovía. "Necesitamos que alguien le eche agua encima a Liam [Neeson] –dice Sam de repente–. Eh, Danny, coge este cubo y ponte este impermeable... Yo he de salir a tocar dentro de unos minutos y allí estoy, a medianoche en un callejón helándome bajo torrentes de lluvia...". Bueno, Liam salió tambaleándose del callejón cinco veces mientras un coche pasaba cerca de él, y se suponía que yo debía arrojarle agua a la cara mientras estaba temblando y tenía los pantalones y los zapatos empapados. Pensé que era la manera de meterme en la película que se le había ocurrido a Sam: quería hacerme sufrir desde el principio para que luego me sintiera comprometido con lo que estaba haciendo.»

Poder crear una música que describe como «una banda sonora melodramática y oscura al gran estilo años cincuenta colocada en pleno centro del terror» supuso un placer tan grande para Elfman que volvió a trabajar con Raimi en *Army of Darkness (El ejército de las tinieblas)*, para la que compuso el tema principal de la película mientras que Joseph LoDuca se encargaba de componer el resto de la banda sonora.

«Fue un favor que le hice a Sam –dice Elfman–. Me pagaron un dólar, y yo les entregué un tema. Sam es un amigo y estaba teniendo bastantes dificultades para terminar la película, y le pregunté qué podía hacer para ayudarle. "¿Qué te parecería un tema?", me dijo, y yo le respondí que ya podía contar con él. Básicamente lo hice para prestarle un poco de apoyo... Originalmente se suponía que iba a ser un tema de títulos de crédito para el comienzo, pero ni tan siquiera se pudieron permitir hacer unos títulos de crédito al viejo estilo.»

Por desgracia, la contribución de Elfman no consiguió que el público se sintiera atraído hacia una película que no fue tratada como se merecía. Elfman opina que *El ejército de las tinieblas* se resintió de un cambio en los gustos de los espectadores y de la a menudo equivocada mentalidad de los

El músico prestó sus cuerdas vocales al esquelético héroe de *Nightmare Before Christmas*.

estudios.

«Ya no comprenden el género –dice–. No saben qué hacer con él, porque no hay ningún espacio en el que meter automáticamente a esas películas como si lo había cuando yo era pequeño. Si hubieran estrenado *El ejército de las tinieblas* cuando yo era pequeño, todos los críos habrían ido corriendo a verla y les hubiese encantado.»

Nightbreed (Razas de noche) fue otro proyecto incomprendido por un estudio sujeto a continuos cambios de parecer. Al igual que en el caso de Raimi, Elfman se puso en contacto con Barker porque *Hellraiser (Hellraiser, los que traen el Infierno)* le había gustado mucho.

«Clive quería obtener una película mucho más mística –dice Elfman–. Quería que toda la historia tuviera un aura de misticismo tribal... Cuando trabajas con directores descubres que cada uno es distinto. Yo siempre intento conseguir que el director me explique qué impresión quiere que produzca la escena. Si te pones demasiado analítico, las cosas nunca salen bien y lo que hacemos normalmente es ver la película, decidir qué música debería tener y trabajar a partir de esa base.»

Aunque el montaje original de Barker fue recortado por el estudio (eliminando una gran parte de las excelentes secuencias de monstruos durante el proceso), Elfman afirma que en última instancia eso no afectó a su banda sonora y observa que los cambios de montaje de última momento son una regla en este mundillo.

«Puedes componer una banda sonora, y seis semanas antes de que estrenen la película todavía la están montando! –explica–. Al final acabarán haciendo un par de cortes en cualquier secuencia, y entonces mi trabajo es retroceder en el tiempo y analizar esos cortes, tratar de decidir si quito tres compases allí o dos compases allá, y tratar de encontrar un sitio donde pueda hacerlo de tal forma que la eliminación no lo destroce todo. En algunas ocasiones les he telefoneado, como hice en *Razas de noche*, y les he preguntado si les importaría volver a incluir veinte fotogramas en un momento determinado, porque al menos eso me permite conservar la melodía.»

Elfman no es un músico estrictamente limitado al reino del cine, y también ha encontrado un lugar en la televisión aportando música temática a series de dibujos animados como *The Simpsons (Los Simpson)*, *Beetlejuice (Bitelchús)*, *Family Dog* y *Batman* (ídem). Los lectores de FANGO sin duda estarán más familiarizados con el tema que compuso para los títulos de crédito

de la serie televisiva de la HBO *Tales from the Crypt*.

«Estaba predestinado a trabajar para esa serie, así que escribí cinco o seis temas y se los envié a Joel Silver –dice Elfman–. No conseguían decidirse por uno, así que me pidieron que hiciera una adaptación de "Una noche en el Monte Pelado", y entonces decidí olvidarme de todo el asunto. Una semana antes de ir a Inglaterra para grabar la banda sonora de *Batman*, Joel me telefoneó y me dijo que querían el tema número 5. Yo no lograba acordarme de cuál era, así que me lo hizo escuchar por teléfono y yo anoté a toda prisa un esbozo, se lo entregué a un orquestador y me marché. Al final acabamos encontrándole un hueco de horario durante la última sesión de grabación de *Batman* en Inglaterra, y eso fue todo.»

A pesar de sus ocasionales trabajos para la televisión, Elfman opina que el formato habitual de media hora de duración resulta extremadamente limitador, a pesar de lo cual ha compuesto música para episodios de las series *Amazing Stories (Cuentos asombrosos)* y *Alfred Hitchcock Presents*.

«Cuando empecé a trabajar en televisión sólo quería componer temas –dice–. Puse música a dos episodios de *Cuentos asombrosos*, y nunca llegué a sentirme realmente satisfecho de cómo quedaron. Su manera de sonorizar y grabar es tan rápida y apresurada que, francamente, he decidido que no quiero volver a trabajar en episodios de ninguna serie.»

Tanto componer bandas sonoras ha supuesto un serio frenazo a la actividad de su grupo Oingo Boingo, pero aun así Elfman se las arregla para actuar unas cuantas noches el año (normalmente por los alrededores de Halloween) y lanzar al mercado un álbum aproximadamente cada dos años (el último apareció a comienzos del año 1994).

«Me impide componer más bandas sonoras y sacar más álbumes –admite–. Naturalmente, sea lo que sea lo que estoy haciendo, siempre ardo en deseos de estar haciendo otra cosa... Si estoy de gira, me encantaría componer una banda sonora porque es un trabajo muy concentrado y muy puro en el que no he de depender de mi voz, que es increíblemente poco fiable. Es el más impredecible de todos los instrumentos... Y cuando estoy trabajando en una banda sonora, cuando me parece que me enfrento a una labor imposible y creo que nunca conseguiré terminarla, entonces estar encima del escenario me parece algo realmente puro y lleno de energía y fisicidad.»

Irónicamente, Elfman admite haber tenido muy poco talento musical cuando era un niño y vivía en Los Angeles, aunque tiene la impresión de que ya poseía un buen oído.

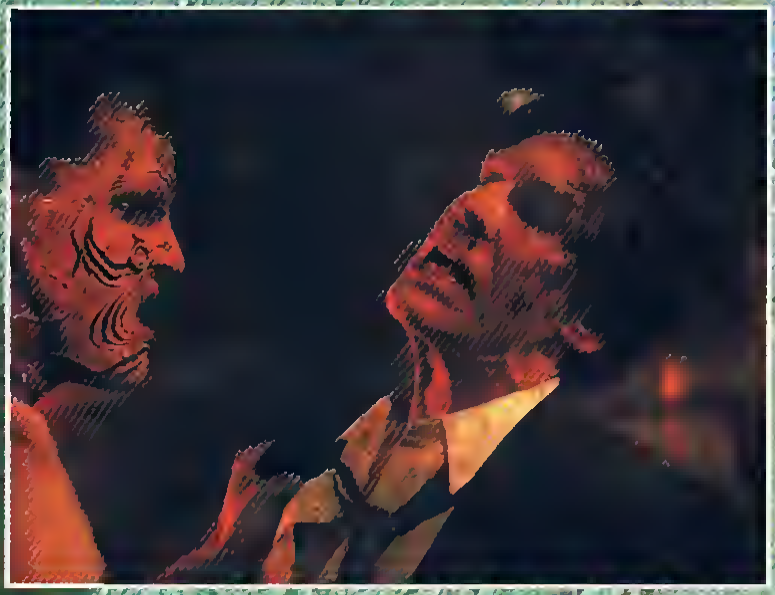
«Las clases de música no me servían de nada... Lo intenté y fracasé –confiesa–. De pequeño me dijeron que no tenía talento y que lo olvidara. Recuerdo que en una ocasión empecé a estudiar violín y que me dieron un libro para principiantes, así que me lo aprendí de memoria desde el principio hasta el final. Mi profesor me pilló porque yo iba tocando siguiendo la página y lo estaba haciendo bien, pero cuando me preguntó en qué lugar de la página estaba no supe responderle. En la actualidad el único instrumento que toco con regularidad es la guitarra. Irónicamente, cuando estoy componiendo soy el peor músico de la historia... Nunca me siento y toco en tiempo real. Me limito a ir encontrando las notas. Compongo el piano, pero probablemente sigo tocándolo tan mal como en el pasado.»

Elfman se unió el grupo musical-teatral de su hermano, The Mystic Knights of the Oingo Boingo, y acabó actuando y escribiendo canciones para ellos. El grupo de rock que surgió de ese proceso tuvo un gran éxito entre la crítica, pero una gran parte de las composiciones para el cine de Elfman no han obtenido unos elogios tan unánimes. Al comienzo de su carrera sus bandas sonoras eran consideradas frescas y vibrantes, pero en los últimos tiempos se le ha acusado injustamente de copiarse a sí mismo película tras película.

«La gente no escucha la música –afirma Elfman–. Se me ha criticado el que *Dick Tracy* (*idem*) se pareciese mucho a *Batman*... Bueno, si escuchan con atención cualquier sección de compases, naturalmente que habrá cierta similitud. Cada compositor tiene cierto estilo, pero el tema principal de *Dick Tracy* es Gershwin totalmente romántico, en tanto que el de *Batman* es oscuro y operístico.»

Recibir palos de la crítica no es nada comparado con los golpes que pueden asestarle sus colegas: Elfman ha sido derrotado en varias ocasiones a la hora de obtener la nominación para un Premio de la Academia (aunque recibió un Grammy a la Mejor Composición Instrumental por *Batman*).

«El mundillo de los compositores me desprecia –dice, negando tener la más remota posibilidad de ser nominado este año por *Nightmare*, a pesar de que las producciones de dibujos animados de la Disney cuentan con un largo historial de triunfos en las categorías de Mejor Canción y Partitura [y, en efecto, Elfman no fue nominado]–. Hay aproximadamente un centenar de votantes en la categoría musical que están convencidos de que estoy ocupando su sitio, y de que no tengo ningún derecho a estar ahí. Cuando surges de la nada tal y como hice yo, siempre tienes que enfrentarte a muchas envidias. Es lo mismo que veo ocurrir con grupos que llevan mucho tiempo en circulación cuando un grupo que se formó hace seis meses obtiene un gran éxito. No tiene nada que ver con lo que hace que una buena canción sea buena, sino únicamente con lo que estás diciendo y con el momento en que ocurre todo. Es lo que me pasó con el componer para el cine. Cinco años antes quizá no hubiese ocurrido nada. El estilo que estaba intentando obtener podría haber tropezado con la película equivocada de la manera equivocada, y entonces probablemente nadie se habría fijado en mí; pero tuve la suerte de aparecer en un momento en el que lo que hacía "conectó" con personas a las que les



Los distr[illegible] *Razas* [illegible] sonora de [illegible] sobrevive [illegible] trabajo.

[illegible]

pareció original, y eso me proporcionó un montón de trabajo. Y para aumentar todavía más la tremenda [illegible]dad de resentimiento que [illegible] provocó, no hay que olvidar que también contó mucho mi carencia de formación musical y el que yo fuese un [illegible]didacta.»

Actualmente, Elfman [illegible] está tomando un [illegible] lo referente a bandas son[illegible] porque opina que hay [illegible] considerable falta de [illegible] con imaginación que [illegible] el esfuerzo de componer. [illegible] no se ha decidido si [illegible]drá la música de *Ed Wood*, el nuevo proyecto de Burton, pero ya se ha comprometido a componer la banda sonora de *Black Beauty*, el debut en la dirección de su novia, Caroline Thompson; así como a regalar un tema principal a *Shrunken Heads*, dirigida por su hermano Richard.

«Encontrar películas con un gran sentido de la imaginación se ha convertido en algo realmente muy difícil [illegible] Muchos de los directores con los que me gustaría [illegible] ya tienen compositores habituales, como David Cronenberg (Dawson Shore), David Lynch (Angelo Badalamenti) y los hermanos Coen [illegible] directores que tratan [illegible] crear [illegible]

La consecuencia de [illegible] es que Elfman ha empezado a tratar de crear los proyectos que le gustaría ver en la pantalla y para los que le gustaría componer bandas sonoras. Hace poco, él y Thompson hablaron con Dario Argento sobre la posibilidad de que Argento hiciera más películas en los Estados Unidos. Elfman observa que existe la posibilidad de que él y Thompson produzcan una película de Argento en un futuro próximo si llega a surgir el proyecto adecuado.

[illegible]

[illegible]

Daniel Quinn es una nueva clase de agente de policía que puede «servir y proteger» sin salir del coche patrulla.

SCANN

POLI

IMPONE LA

¿Cómo, que James Horan cree oír voces? No nos extraña...

Un intento de poner en marcha una nueva serie sobre los scanners viste de azul a su protagonista y le da una placa.

Por STEVE BIODROWSKI

«Es la cuarta película de la serie *Scanner*, pero el primer *Scanner Cop*», comenta riendo Pierre David en el plató de su debut como director. Está claro que su intención al decirlo es la de sugerir que su película no es exactamente una secuela, pero por otra parte, el veterano productor admite enseguida que su relación con las entregas anteriores convirtió *Scanner Cop* en la elección lógica para su primer proyecto como director. «Produje la primera película de la serie con David Cronenberg –explica–, y fue una experiencia muy interesante. Tuvimos un rodaje bastante difícil que acabó dando como resultado una película de mucho éxito. Necesité unos cuantos años para pensar en una secuela, y después creé la historia de *Scanners II* (*Scanners 2, el nuevo orden*, estrenada

Fotos: Copyright Image Organization

NER

IA

A LEY

Estamos hablando de una secuela de *Scanners*, así que esta escena era imprescindible.

en video por IVS) y estuve muy involucrado en la producción. El papel que jugué en la tercera entrega fue más reducido aunque yo era productor ejecutivo, ya que mi socio quería meterse al máximo en el proyecto.

»Llevaba unos cuantos años queriendo dirigir una película. Me había vuelto

«La regla número uno era: ningún malo con capacidad scanner. ¿Cómo desarrollar un adversario digno? Fue bastante difícil.» —George Saunders, guionista

extremadamente consciente de lo que ocurría en los platós, y durante los dos últimos años he pasado mucho más tiempo en rodajes que antes. Había una especie de deseo de hacerlo yo mismo en vez de decir al director lo que quería obtener. Fue algo así como un desafío, porque cuando diriges por primera vez normalmente no te enfrentas a una película en la que haya efectos especiales, efectos visuales, escenas con especialistas, bolsas de sangre y tanta acción. Pero estoy muy complacido con la experiencia.»

Algunos de los desafíos a los que se enfrentó el debutante en el arte de la dirección resultan obvios durante una visita al plató, donde hay dos unidades rodando simultáneamente. David se ocupa de una escena en la que hay que enviar a un especialista a través de una pared como parte del comienzo de la película: un altercado en un hotel de mala muerte hace que dos policías se enfrenten a un scanner cuyo poder incontrolable ha acabado llevándole a la psicopatía. El enfermo mental mata al primer agente, pero Samuel, el aterrorizado hijo del scanner, le distrae el tiempo suficiente para que el segundo agente acabe con él a tiros. Después, el agradecido agente adopta al chico y controla su uso de la droga efemerol para mantener reprimidos los poderes que enloquecieron a su padre.

Al otro lado del plató, en el diminuto decorado de un cuarto de baño, el creador de maquillajes John Buechler está dirigiendo un plano de la unidad de FX con Daniel Quinn, quien interpreta al scanner huérfano después de haberse convertido en adulto y haber seguido los pasos de su padre adoptivo uniéndose a las filas del Departamento de Policía de Los Angeles. En la escena que se está rodando, Daniel ha dejado de tomar efemerol después de años de reprimir su talento porque tiene la esperanza de que podrá usar sus habilidades de scanner para resolver una serie de asesinatos de policías orquestados por el malvado Glock (Richard Lynch). Se da la señal, y el equipo de Buechler empieza a bombear aire a la prótesis de vejiga mientras el personaje que interpreta Quinn intenta recobrar el control del poder que acaba de quedar en libertad. Fuera del encuadre, un utilero ocupa el lugar de Darlanne Fluegel, quien interpreta a la psiquiatra de la Policía a la que se le ha asignado la tarea de ayudar al scanner en su intento de controlar lo que le está ocurriendo.

»Bueno, puedo asegurarle que esta

El poder de los scanners no tiene nada que ver con las alucinaciones que dan como resultado semejantes monstruos

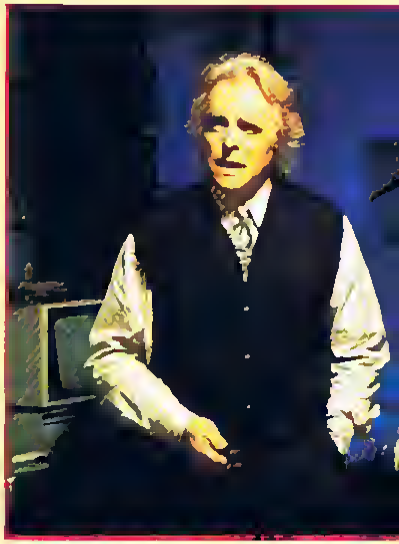
película contiene mas efectos especiales que las tres entregas anteriores juntas –dice Buechler refiriendose al monton de trabajo que ha recaido sobre el– Algunos de ellos no son lo que normalmente se consideraria parte de la fórmula típica de una pelicula de la serie Hablando en terminos de las horribles visiones que se nos está pidiendo que creemos, yo diria que tienen bastante más en comun con *Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Elm Street)*.»

Dejando aparte las ya obligatorias cabezas que estallan las responsabilidades de Buechler incluyen las alucinaciones psicóticas provocadas por el abandono del efémerol y las tecnicas que Glock utiliza para lavar el cerebro de sus victimas y convertirlas en asesinos

«Hasta ahora no ha habido dos peliculas de la serie que tuvieran el mismo encargado de efectos especiales... y las unicas razones de que fuera asi han sido el dinero y la disponibilidad –comenta David refiriendose a la presencia de Buechler– Ya conocia a John y me habia pedido en muchas ocasiones una oportunidad para trabajar conmigo "¿Quieres ocuparte de *Scanner Cop*?", le pregunte por fin, y naturalmente el dijo que si Ha sido una gran experiencia.»

David tambien esta muy satisfecho de su trabajo en *Scanner Cop*

«Un director me pregunto que sentia al estar haciendo esto –recuerda–. "Estoy mas convencido que nunca de una cosa –le respondi–, y es que si empiezas con un buen guión y unos buenos actores, ya has recorrido el noventa por ciento del camino." Si empiezas con un mal guion, actores problematicos o cualquier combinacion posible de esas dos cosas todos los problemas te llueven encima He tenido la suerte de contar con un buen guion y con un reparto magnifico Daniel Quinn es un actor excelente que aporta



Glock (Richard Lynch) se dispone a dar su clase de torturas del día.

mucha vulnerabilidad al papel protagonista, y ya le he hemos contratado para rodar una secuela a esta pelicula. Richard Lynch es maravilloso, y siempre consigue que el villano resulte aterrador en todas las secuencias... Richard deberia estar en la cabecera del reparto de una superproduccion... Podria ser el tipo que se enfrenta a Batman.»

Ha habido algunos dias en los que ha tenido que aguantar siete u ocho horas en el sillón del maquillador, pero Quinn dice que lo que le atrajo del proyecto fue el potencial de su personaje para despertar las simpatias de los espectadores.

«Al principio esta muy nervioso y "muy verde" –explica el actor–, pero de repente se ve metido en un situación terrible y madura muy deprisa. Basicamente es la tipica historia "creacion de" y existen muchisimas direcciones en las que se puede progresar a partir de ahi potencialmente estamos hablando de algo que se convertira en una gran entidad al estilo RoboCop Pierre ya esta planeando una segunda pelicula, y le he dicho que despues de haber dejado establecido el personaje podemos hacer muchas cosas con el Me gustaria ver mas humor y mas fuerza en Samuel, y tambien me gustana ver la posibilidad de una historia de amor En la primera pelicula ni tan siquiera se interesa por nadie, y lo hemos mantenido todo en la etapa adolescente Casi todas las chicas a las que he hablado del personaje me preguntan lo mismo "¿Vas a tener novia? Creo que leer su mente durante el orgasmo seria increiblemente sexy. " ¡Y algunas me han dicho cosas todavia más raras!»

La primera pelicula aun no esta terminada pero la gran abundancia de co-

mentarios sobre un *Scanner Cop 2* que hemos oído dejan clara la intención de que el concepto básico de esta historia se convierta en el centro de la serie. Los guionistas John Bryant y George Saunders se apresuran a confirmarlo.

«Pierre andaba buscando un ángulo nuevo y original para reconvertir la serie en algo que tuviera otro atractivo comercial –dice Bryant– y sacó la idea de la serie RoboCop. *Scanner Cop* es una transición natural, algo que Pierre puede mantener en marcha durante una temporada.»

«Habíamos estado discutiendo distintos proyectos –añade Saunders–, y un día Pierre vino a vernos y nos dijo "*Scanner Cop*". Todos sonreímos y nos dimos cuenta de que era justo la historia que queríamos escribir.»

«No haberlo hecho antes fue una estupidez por mi parte –dice David–. Las películas de la serie estaban funcionando muy bien en todo el mundo, pero había una clara necesidad de aportar un nuevo giro. Las películas de acción y policías funcionan muy bien en taquilla, y basta con fijarse en series como las de RoboCop y el Maniac Cop. Para nosotros esta película es el nacimiento de un nuevo héroe: en *Scanner Cop* establecemos una base sobre la que podemos seguir edificando, y pensamos anunciar el rodaje de *Scanner Cop 2* en el Festival de Cannes.»

«Había una clara necesidad de aportar un giro nuevo... En Scanner Cop hemos establecido una base sobre la que podemos seguir edificando.»
—Pierre David, director

«Hemos trabajado con las ideas de Pierre –explica Bryant refiriéndose a la colaboración entre los guionistas y David–. Al principio optamos por un enfoque más de alta tecnología al estilo RoboCop –más tipo superhéroe. Pierre quería una película más oscura que profundizara en los problemas que padecen los scanners en vez de concentrarse en sus superpoderes.»

Luca Bercovici lo intenta, pero no consigue recordar dónde demonios se ha dejado el bolígrafo.

«El aspecto más interesante de los scanners es que dejando aparte el asunto de las dosis de efemerol son justo la típica persona normal y corriente que vemos ir y venir por la ciudad cada día –añade Saunders–. Tratar de crear una película alrededor de un policía con capacidades telekinéticas ha sido un desafío muy interesante, pero lo más difícil ha sido fundir los géneros de las películas policíacas, la ciencia ficción y el terror.»

La pregunta obvia surge enseguida: si el héroe es un scanner, ¿qué clase de villano puede plantear una amenaza lo bastante grande como para crear suspense?

«Uno de los grandes problemas es que estás en la cuarta película de la serie y te encuentras con un campo realmente muy limitado –dice Saunders–. La regla número uno era: ningún malo con capacidad scanner. ¿Cómo te las arreglas para desarrollar un adversario digno? Fue bastante difícil, desde luego, y necesitamos algún tiempo para ir construyendo a Gluck. "¿Cómo demonios podemos conseguir que funcione?", nos preguntaba-

A juzgar por las venas, se diría que los dos combatientes se toman muy en serio esta pelea.

mos una y otra vez... Bueno, Pierre tuvo la idea de que Gluck fuera inmune a los poderes de los scanners debido a la placa de acero que lleva en el cráneo y entonces nos vimos obligados a desarrollar una historia previa en la que había recibido un balazo en la cabeza. Pierre tenía las ideas muy claras sobre lo que quería. Por ejemplo, dejó claro desde el primer momento que quería una historia sobre zombis que mataban policías sin que hubiera ninguna razón aparente para ello. Recuerdo que cuando asistimos a las primeras reuniones no teníamos ni idea de cómo seguir adelante a partir de ahí...»

«A veces le cuesta un poco explicarse debido a que el inglés es su segunda lengua –añade Bryant–. Bueno, nos preguntamos cómo podíamos mejorar un poquito ese concepto tan serie B y de repente pensamos en *The Manchurian Candidate (El mensajero del miedo)*, y después metimos todo eso en el guión hasta el punto en el que Pierre nos lo permitió. Había momentos en los que nos decía: "Quiero que las cosas se hagan de esta manera... y nada de peros." Normalmente siempre conseguíamos encontrar alguna manera de que todo saliera lo mejor posible.»

Saunders y Bryant han tenido que desarrollar un guión siguiendo las especificaciones de otra persona, pero aun así creen que han conseguido construir una historia que no es una mera continuación de las entregas anteriores.

«Las primeras dos secuelas se desviaron de la línea argumental básica para hablar de las drogas y de cómo descubrir una sustancia menos peligrosa para ayudar a los scanners, y perdieron el impacto de la primera película –dice Bryant–. Cuando empezamos a trabajar en este proyecto, eso fue precisamente lo que nos permitió volver atrás y profundizar en la mente de un scanner.»

«Uno de los elogios más agradables que hemos oído es que nuestra película se sostiene por sí sola –añade Saunders–. Ah, y además explica toda la historia anterior de los scanners, así que no es necesario haber visto las películas anteriores.»

El creador de la primera película no fue consultado en ningún momento durante el desarrollo del proyecto.

«David [Cronenberg] y yo todavía hablamos de vez en cuando, pero para el *Scanners* (ídem) ya es algo del pasado y solo se interesa por lo que va a hacer en el futuro –explica David–. David hace sus propias películas. Hace un par de años desarrollamos algo llamado *Labyrinth 9* para la Warner Bros., pero el proyecto no llegó a cuajar. Es muy raro que se interese por películas de otras personas, pero si surgiera el proyecto adecuado le telefonearía y le pediría que lo dirigiese... y probablemente me respondería diciendo que estaba trabajando en otra cosa y que tenía algo suyo entre manos.»

Estos médicos parecen decididos a averiguar como sea qué hay en la mente de su paciente

David piensa que su experiencia anterior como productor le ha dado las cualificaciones necesarias para seguir los pasos de Cronenberg.

«Vas acumulando conocimiento y experiencias –dice–. Esta película se ha hecho de una manera distinta, y mi grupo de producción no hace ciertas cosas tal y como se suelen hacer. Por ejemplo, durante los dos últimos días he mantenido a cinco unidades rodando a la vez: teníamos al equipo de John Buechler trabajando en animación imagen-por-imagen; John estaba en un hospital ocupándose del efecto Espectro de la Muerte, Steve Cohen, quien ha dirigido dos de las películas de artes marciales que he producido, estaba en la parte baja de Los Ángeles rodando planos de relleno de los cuarteles generales de la Policía; mi primer ayudante de dirección estaba dirigiendo una segunda unidad de especialistas rodando una secuencia en la que un personaje es atropellado por una ambulancia; y yo estaba dirigiendo a la primera unidad. Teníamos a doscientos técnicos, nueve cámaras, diecinueve microfonistas... y todo eso se hizo para sacar el máximo provecho posible de nuestros recursos.»

La película terminada fue entregada a Republic Pictures el mes de agosto pasado, pero en el momento de cerrar este número aún no estaba claro si obtendría una distribución cinematográfica en los Estados Unidos.

«No va a ser una obra maestra porque no soy el nuevo Ridley Scott, pero es una película sólida y digna que dejará satisfechos a los fans del género –dice David–. Republic Pictures ha adquirido los derechos para la distribución en los Estados Unidos, pero aún no sabemos si la distribuirá en los cines. Las otras dos secuelas fueron distribuidas cinematográficamente en Canadá y no tuvieron mucho éxito, pero los ingresos por vídeo fueron enormes. Es una cuestión de dólares y de centavos... Si alguien va a perder tres millones de dólares, entonces no tiene sentido hacer la película. Parece ser que las películas de la serie tienen un mercado en vídeo y televisión realmente gigantesco, y funcionan muy bien en la HBO y en Showtime.»

David tiene planeado volver a dirigir, pero no dirigirá *Scanner Cop 2*.

«Ya lo he hecho –dice–. ¿Cuántas cabezas que estallan puedes llegar a filmar? Siempre mostraremos la cabeza que estalla porque es nuestra marca de fábrica, pero no nos limitamos a confiar en eso. Lo hacemos como una especie de guiño a nuestro público, como si le dijéramos que no hemos olvidado nuestras raíces.»

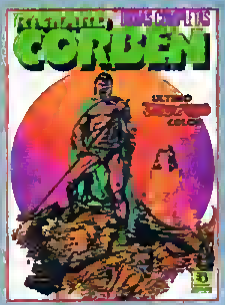
Mientras tanto, Quinn espera que la banda sonora añadida por David durante la posproducción dará el último toque a la película y que esta servirá para lanzar una serie.

«Cuando nos sentamos a hablar por primera vez le dije: "Oye, está claro que no te vas a gastar mucho dinero conmigo, ¡así que te ruego que lo gastes en la banda sonora!" –cuenta el actor–. Pierre invierte el dinero en lo que se ve en la pantalla. Nadie ha cobrado un gran sueldo, y casi todo el mundo ha trabajado en la película porque quería tener una relación con el proyecto. Si funciona bien, a largo plazo todos saldremos beneficiados... Bueno, los que muneron en la primera película no, claro –añade Quinn–, pero creo que los supervivientes tendremos suerte.»

NOVELAS GRAFICAS

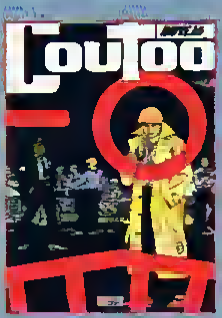
ediciones zinco

Ref.: 18 975 PTS.



Ref.: 21/Vol. 12 1.150 PTS.
Ref.: 21/Vol. 13 1.150 PTS.

Ref.: 31 875 PTS.



Ref.: 23 800 PTS.

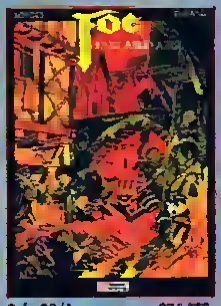
Ref.: 24 850 PTS.

Ref.: 32/Vol.4 1.775 PTS.
Ref.: 32/Vol.5 1.375 PTS.

Ref.: 26 750 PTS.

Ref.: 27 1.450 PTS.

Ref.: 28/1 750 PTS.
Ref.: 28/2 750 PTS.



Ref. 29/1 975 PTS.
Ref.: 29/2 3 800 PTS.

Ref.: 33 775 PTS.

Ref.: 30/1-2 700 PTS.
Ref.: 30/3-4 775 PTS.

Ref.: 37 1.150 PTS.

Ref.: 38 975 PTS.

Ref.: 39 850 PTS.

Ref.: 40 850 PTS.

Dinja su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

☐	Ref. 18	975 pts
☐	Ref. 21 Vol. 12	1.150 pts
☐	Ref. 21 Vol. 13	1.150 pts
☐	Ref. 23	800 pts
☐	Ref. 24	850 pts
☐	Ref. 26	750 pts
☐	Ref. 27	1.450 pts
☐	Ref. 28/1	750 pts
☐	Ref. 28/2	750 pts
☐	Ref. 29/1	975 pts
☐	Ref. 29/2	800 pts
☐	Ref. 29/3	800 pts
☐	Ref. 30/1	700 pts
☐	Ref. 30/2	700 pts
☐	Ref. 30/3	775 pts
☐	Ref. 30/4	775 pts
☐	Ref. 31	875 pts
☐	Ref. 32/Vol. 4	1.775 pts
☐	Ref. 32/Vol. 5	1.375 pts
☐	Ref. 33	775 pts
☐	Ref. 37	1.150 pts
☐	Ref. 38	975 pts
☐	Ref. 39	850 pts
☐	Ref. 40	850 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más 200 pts. GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel: .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov: .....

VUELVEN LOS ALETEOS

THE BIRDS II

La serie «Psicosis» parece estar enterrada, y Showtime prueba suerte con una continuación de otro clásico de Hitchcock.

Por RANDY PALMER

Norman Bates salió de las [illegible] del celuloide antiguo mucho tiempo después de que Alfred Hitchcock abandonara este valle de lagrimas. ¿Por que no van a hacerlo los pajaros? Y no estamos hablando de unos pájaros cualquiera, desde luego... ¡Estamos hablando de *Los pajaros*!

Treinta años después de que sorobraran el miedo en *The Birds (Los pajaros)*, el director y devoto de Hitchcock, Rick Rosenthal, los trae de vuelta con toda una pandilla de demonios emplumados reales de carne y hueso proporcionados por el adiestrador Gary Gero, quien ya trabajó en la pelicula de Hitchcock. Y aunque *The Birds II* -una produccion Showtime para la televisión por cable que se espera inicie su carrera este verano-, utilizara tantos efectos opticos en la fase de posproducción como su predecesora también podra presumir de algo con lo que *Hitch* no contó: la ventaja de la animatrónica, proporcionada por Kevin Brennan *(Return of the Living Dead III)* y su equipo de FX.

El reportero llega a Southport, Carolina del Norte, en un dia infernalmente caliido. El equipo está rouy ocupado asfixiandose y calculando la logistica de una escena de masas que se va a rodar dentro de un rato, por lo que parece que es el momento ideal para charlar con Tippi Hedren, una de las escasas supervivientes de la primera pelicula (Además, tiene un remolque provisto de aire acondicionado.)

«El personaje que interpreto en esta pelicula no se parece en nada a Melanie Daniels -empieza diciendo Hedren-. Interpreto a un personaje totalmente nuevo... ¡lo cual es condenadamente peculiar! -Después los guionistas Jim y Ken Wheat nos explicarán que cuando se escribio el guión nadie estaba muy seguro de si Hedren estaria disponible y ni tan siquiera de si le interesaria trabajar en la pelicula, por lo que se limitaron a excluir el personaje de Melanie Daniels de la historia- Muchos acontecimientos son los mismos -observa la actriz a pesar de ello-, solo que ahora ocurren en un pueblo de la Costa Este en vez de en uno de la Costa Oeste, pero no es una continuacion de la primera pelicula. Hay muchos planos similares a planos de la primera pelicula, como el de un hombre al que le sacan los ojos a picotazos... ¡He visto a mucha gente andando por el rodaje con heridas simuladas que tenian un aspecto magnifico! Pero en lo que concierne a mi personaje no hay ninguna similitud.»

Hedren sabe que superar a Hitchcock es muy dificil, si es que no imposible (preguntenselo a Brian De Palma), por lo que expresa el alivio que sintio al ver que se ha preferido evitar las comparaciones directas entre las dos peliculas llevando la secuela en una dirección distinta.

Megan Gallacher y Stephanie Milford tendrian que haber escuchado a mamá cuando les dijo que cerraran la ventana.

«Creo que hacer esta pelicula requiere muchisimo valor -declara-. Hitchcock tenia los derechos de propiedad de *Los pajaros*, por lo que supongo que su hija Patricia tuvo que dar permiso para hacer esta pelicula. Y cuando estás siguiendo los pasos de un maestro, de alguien que fue un genio en su campo y de hecho en toda la industria, siempre corres muchos riesgos. Hitch se distanció bastante de la historia de Daphne du Maurier en la que los pajaros acababan adueñandose de todo el mundo y ese era el final, y decidió no explicar nada. En está pelicula estamos diciendo "Eh, escuchen", y se revela que es una especie de venganza contra la humanidad por lo que se le ha estado haciendo a todos los animales.»

Otra variacion significativa es la estructura del ultimo acto de la pelicula y un final definitivo. En *Los pájaros*, Hitchcock dejó el destino de los personajes en manos de la imaginacion de sus espectadores, en *The Birds II* no queda ninguna pregunta por contestar.

«La verdad es que Hitchcock penso en muchos finales distintos -revela Hedren-, pero ninguno de ellos acabó llegando a la pantalla. Una noche, *Hitch*, el ayudante de dirección, el director de fotografia y el reparto nos reunimos y hablamos sobre varios finales posibles. Una version iba a mostrar el puente Golden Gate repleto de pajaros, lo cual habria sido una indicacion bastante clara de que se habian adueñado del mundo. Creo que *Hitch* empezó a rodar uno de esos finales, pero acabó decidiendo terminar la pelicula con el plano en el que nos íbamos de la ciudad y eso fue todo. Le encantaba dejar perplejo al público, ¿sabe?»

Fotos: Mike Lockett/© copyright Showtime

Se llama Isis de las Gaviotas por una buena razón, y las aves marinas de la zona parecen decididas a conseguir que no lo olvides

Hedren se muestra muy complacida con la manera en que está saliendo todo en la nueva película, aunque hubo un par de ideas de producción que desarrolló y que no han podido ser llevadas a la práctica.

«En lo que respecta a los efectos, lo que podían hacer en la época de la película de Hitchcock ya era asombroso, pero lo que son capaces de hacer ahora es sencillamente increíble –se enorgullece–. En los Estudios Universal de Florida proyectan una película en 3-D sobre lo que hizo Hitchcock. ¡Y es buenísima! Cuando fui a verla no paraba de exclamar "¡Oh, Dios mío!" [se tapa la cara y mueve las manos en el aire], y trataba de apartar a los pájaros. Al final un pájaro se lanza contra los espectadores. ¡Y jurarías que lo tienes a medio metro de ti! Después vemos a Hitchcock, y eso me hizo pensar que sería fabuloso que pudiéramos exhibir *The Birds II* en los cines y en 3-D para poder hacer que los pájaros salieran de la pantalla y se lanzaran contra el público. Por desgracia no hemos podido hacerlo...

»Como íbamos a rodar en Carolina del Norte, pensé que podría interpretar a mi personaje con un poco de acento sureño –confiesa la actriz–. Pero los productores dijeron que no porque mis fans se quedarían muy desconcertados oyéndome hacer algo semejante... –Hedren menea la cabeza y pone cara de no entender nada–. No hay manera de divertirse, créame», bromea haciendo un mohín.

Hedren no pudo interpretar a su «chica sureña», pero lo ha pasado en grande siendo Helen Matthews, la propietaria de un colmado que tiene problemas con los demonios emplumados.

«Fue muy divertido y muy nostálgico –dice, sonriendo–. Me habría gustado que el papel fuera más largo y más importante, claro, pero por desgracia no recibí el guión hasta el día antes de venir aquí. De todas maneras, me encanta trabajar y serviré para dar de comer a mis leones y mis tigres.» (Hedren es la presidenta de la Fundación Rugido, que ha dado un hogar a más de sesenta leones, tigres, leopardos y otros animales en la Reserva Shambala cerca de Acton, California.)

Johnson y Chelsea Field ya han perdido un niño, y no están dispuestos a permitir que los pájaros acaben con sus hijas.

Rubes hace acopio de comida y consejos para defenderse en la tienda de Tippi Hedren, la protagonista de la primera película.

Mientras tanto, Rosenthal se está preparando para rodar el «ataque en el muelle» con el director de fotografía Bruce Surtees (quien también se encargó de la cámara en la tercera entrega de la saga de Norman Bates). El dúo y su equipo mantienen el equilibrio a duras penas sobre un yate mientras esperan a que Gero indique que sus animalitos ya están preparados para iniciar sus aleteos y picotazos. Docenas de extras van y vienen por el angosto muelle de madera esperando que Rosenthal dé la orden de empezar a rodar, pero surge un problema y la escena tiene que posponerse momentáneamente. Rosenthal y Surtees están muy ocupados discutiendo un movimiento de cámara revisado, por lo que parece un momento tan bueno como cualquier otro para comentar los misterios de los FX pajariles con Brennan.

«Tenemos un halcón, un cuervo y una gaviota –observa, acariciando afectuosamente las plumas de sus muñecos. Las maravillas mecánicas de Brennan tienen un aspecto imponente incluso cuando están inmóviles dentro de una camioneta aparcada–. Hemos dispuesto de unas cuatro semanas para construirlos. También tenemos unos cuantos muñecos de pájaros incapaces de moverse que atamos a los extras para las escenas de masas, y ésos solo nos exigieron una semana y media de trabajo.»

El equipo de Brennan ya está preparado para entrar en acción y hacer que los pájaros mecanizados lleven a cabo acciones que puedan ser intercaladas con las de los pájaros de verdad en el montaje final.

«Estamos utilizando algunas de las técnicas que empleó Hitchcock: usamos pájaros disecados, pájaros de verdad y muchas superposiciones ópticas. Los muñecos tienen un movimiento básico de picoteo con la cabeza, picos que se abren y se cierran y alas móviles. La verdad es que Gary ha adiestrado tan bien a los pájaros de verdad que sólo utilizamos los muñecos para rodar los primeros planos en que los pájaros establecen contacto físico con el reparto, o para movimientos que un pájaro de verdad es incapaz de llevar a cabo.»

«Estás condenado a sufrir comparaciones negativas con el original... Por otra parte, eso es un aspecto más del desafío.» —Rick Rosenthal, director

El creador de FX admite que su personal no ha dispuesto de todo el tiempo que le habría gustado para preparar las unidades mecánicas... pero después de todo eso parece ser lo habitual cada vez que una película del género utiliza FX muy complicados. Brennan indica que el

verdadero problema es el gran número de ataques de pájaros que contiene el guión.

«Creo que quizás haya más que en la primera película, y no cabe duda de que habrá más sangre. En *Los pájaros* sólo había un par de escenas realmente sangrientas, como aquella en que le sacaban los ojos a picotazos a un tipo. Tenemos un par de momentos por el estilo... Jeff Goodwin ha creado unas cuantas heridas oculares magníficas, por lo que esta película tendrá secuencias francamente sangrientas.»

De repente hay una considerable confusión en el muelle: un pueblerino un tanto bebido ha conseguido colarse en el rodaje e insiste en que alguien –cualquiera, todo el mundo–, preste oídos a su monólogo sobre viajantes de comercio y granjeras. Los chicos de seguridad se lo llevan antes de que consiga llegar al final del chiste, por lo que el pueblerino empieza a contárselo de nuevo desde el principio a sus recién encontrados escoltas.

Surtees ya ha conseguido colocar las cámaras según el nuevo plan, y Rosenthal dedica un momento a recordar a la masa de extras lo que se supone que deben hacer en el plano que se va a rodar: ¡sucumbir al pánico! Surtees se coloca detrás del objetivo, Rosenthal grita «¡Acción!» y los extras salen huyendo en todas direcciones gritando, encogiéndose y tapándose las caras y las cabezas mientras se embisten los unos a los otros como autos de choque humanos repentinamente enloquecidos. Mientras tanto, Gero, apostado fuera del encuadre entre el muelle y el remolque, empieza a abrir las puertas de una hilera de jaulas. Docenas de gaviotas domesticadas revolotean amenazadoramente por el encuadre y lo que hacen en realidad es dirigirse hacia la hilera de jaulas idénticas vacías que hay al otro lado de la cámara. El atractivo de la libertad no parece interesar en lo más mínimo a las gaviotas, que se colocan obedientemente dentro de sus hogares temporales para esperar otra orden de Gero.

Los extras dejan de correr apenas ven que las gaviotas vuelven a estar dentro de las jaulas... pero el director no ha llegado a gritar «¡Corten!» «¡Sigan corriendo! –grita Rosenthal– ¡Vamos, sigan corriendo!» Ya no hay más aves de verdad revoloteando por el encuadre, pero los efectos ópticos de la fase de posproducción añadirán una confusión de alas agitadas y picos feroces al plano, y a Rosenthal le bastará con cortar unos cuantos fotogramas para librarse de esa inactividad que no debería haber llegado a producirse.

Al igual que el reparto esquiva los mortíferos ataques de los pájaros enloquecidos, Rosenthal supone que no tardará en tener que esquivar los hachazos críticos dirigidos contra *The Birds II*.

El actor Jan Rubes acaba de descubrir por qué no hay que confundir esta película con *El informe Pelícano*.

«Hasta cierto punto estás condenado a sufrir comparaciones negativas –admite durante el almuerzo, ya que todavía no ha olvidado el callejón sin salida en el que se encontró metido en 1981 después de haber dirigido *Halloween II* (¡¡*Sanguinario!!*)–. Por otra parte, eso es un aspecto más del desafío que supone hacer esta película. Ah, y nunca he tenido la impresión de ser una gran amenaza para el legado de Hitchcock...», añade con una risita mientras se inclina hacia adelante como para hacer una confidencia.

A pesar de ello, el director ha inten-

¡MENTIRA!
EL JUEGO DE ROL
NO ES UN CRIADERO
DE ASESINOS
COMPRUEBALO CON LOS
JUEGOS DE
ROL DE
EDICIONES
ZINCO

Nos parece que los seres humanos se quedarán sin municiones antes de que a los pájaros se les acaben los refuerzos...

tado dejar la huella de su personalidad en *The Birds II*

«Estaba descansando en Hawai con mi familia cuando me enviaron un primer esbozo del guion [escrito por Robert Eisele] –recuerda Rosenthal–, y acabé pensando mucho en el proyecto. Decidí enviar unas cuantas ideas por fax a los productores, y les dije que si estaban de acuerdo en la dirección que yo quería seguir me encantaría dirigir la película. "¡Chico, es un montón de cambios!" dijeron los productores. Deja que nos lo pensemos un poco..." Pero al día siguiente me telefonearon y me dijeron que mis observaciones les habían gustado mucho, y que querían seguir adelante con el proyecto. ¡Y antes de que pudiera darme cuenta de lo que ocurría, ya estaba dirigiendo una secuela a la que probablemente es la película más famosa de Alfred Hitchcock!

«Cuando dije que quería dirigir la película todavía no disponíamos de un guión terminado y aún lo estaban reescribiendo –sigue explicando–. Fui a ver a los Wheat, un par de tipos magníficos que nunca se sienten amenazados por el proceso colaborativo. Visitamos todos los exteriores, y en unos tres días ya habíamos escrito un esbozo de noventa y siete escenas que acabó convirtiéndose en la "carne y huesos" del guión definitivo.»

Rosenthal opina que *The Birds II* necesitaba un enfoque orientado hacia lo visual.

«Cuando diriges una película como ésta, siempre la estructuras alrededor de una serie de imágenes –explica el director–. ¡Y qué gran oportunidad la de poder adaptar las escenas a las imágenes! He utilizado más *storyboards* en esta película que en cualquier otra de las que he dirigido hasta el momento. Hablé con el equipo de la segunda unidad y les dije que si procuraban hacer todo lo posible para obtener las imágenes de los *storyboards* me daría cuenta enseguida de si la película estaba funcionando o no.»

«Creo que hacer esta película requiere muchísimo valor... Seguir los pasos de un maestro es muy arriesgado.»—Tippi Hedren, actriz

El director admite que siempre ha tenido muy presente el original mientras dirigía la secuela.

«Una parte de mí nunca se olvida de eso –confiesa–, y siempre pienso cómo rodaría la escena Hitchcock. Eso es una parte del desafío, porque en muchas ocasiones acabo diciéndome que por aquel entonces Hitchcock lo habría hecho de tal manera, pero que ahora vamos a hacerlo de otra manera distinta.»

Una técnica que Rosenthal está empleando y que difiere especialmente de los métodos típicos de Hitchcock es el uso de imágenes rodadas, literalmente, a vista de pájaro.

«En la escena que hemos rodado hoy necesitaba llevar gente de los muelles a las embarcaciones, y normalmente podrías limitarte a ir dejando en libertad a los pájaros, pero acabé teniendo que rodarla por partes en una secuencia progresiva para mantener a los pájaros "detrás" de todo el mundo –explica Rosenthal–. La secuencia ha acabado convirtiéndose en siete planos seguidos en vez de un solo plano en movimiento. Puede resultar difícil y frustrante, pero al mismo tiempo nos ha permitido hacer algunos inventos utilizando el truco de la "vista de pájaro".»

Concebir una escena para que se desarrolle desde el punto de vista de un pájaro exige mucho más que un simple *storyboard* de la acción. Necesita un meticuloso acto de equilibrismo entre la logística, los ángulos de filmación y unas complicadas acrobacias con la cámara. Rosenthal y Surtees se han esforzado mucho para asegurarse de que esas escenas funcionan.

«Puede resultar muy duro –dice Rosenthal–. Estamos haciendo algunos revoltosos [con la cámara], y eso significa que tenemos que levantarnos muy tem-

VUELVEN LOS ALETEOS
THE BIRDS II

prano para empezar a trabajar. En la primera escena de ese tipo una gaviota se lanza en picado y hace caer a nuestro héroe de la escalera en la que esta subido. En la segunda ocasión es un cuervo que ataca su mano, y en la tercera, un halcón que se lanza en picado sobre una niña, y de repente cambiamos a un ángulo tipo punto-de-vista y la cámara empieza a "volar", con lo que podríamos decir que coloca al espectador en el lugar del pájaro. Los espectadores dirán: "¡Oh, Dios mío, es el halcón y va a por esa niña!" –Rosenthal sonríe–. Lo realmente interesante de las oportunidades que me ha proporcionado esta película es el hecho de que con Hitchcock nunca se está muy seguro de lo que va a ocurrir .. Era capaz de matar a la heroína en los veinte primeros minutos de película, y eso te proporciona un suspense extra.»

En lo que concierne a trabajar con los pájaros, Rosenthal confirma que han planteado sus propios problemas.

«He estado hablando con Tippi sobre la película de Hitchcock –recuerda–, y me contó que tenía al menos mil pájaros de verdad. Aquí estamos limitados a cien, y sólo podemos utilizar cincuenta por la mañana y cincuenta por la tarde, aunque en algunas escenas he llegado a utilizar hasta a setenta y cinco a la vez. Pero el gran problema es que para conseguir que un pájaro "interprete", hay que recompensarle dándole comida o con la promesa de darle comida. En cuanto se siente saciado ya no le interesa seguir comiendo, y en consecuencia ya no quiere "interpretar" más escenas.»

Pero trabajar con los pájaros no es el único desafío al que se ha enfrentado Rosenthal.

«También tuvimos un pequeño problema con una secuencia de un funeral que rodamos cuando apenas quedaba luz, lo cual significa exigirle el máximo a la sensibilidad de la película. Bien, se supone que el funeral se celebra al amanecer y todo el mundo está inmóvil alrededor de una fosa muy sencilla, y oyes una elegía fúnebre conmovedora y es una secuencia muy, muy hermosa... ¡y es el funeral del perro de la familia! Por suerte conseguimos que funcionara. La película tiene momentos de auténtico suspense y terror, pero también contiene drama y unos cuantos toques humanos muy interesantes. Tenemos una historia secundaria sobre una familia que ha perdido a un hijo, y esa pérdida les ha distanciado emocionalmente y ha estado a punto de acabar con su matrimonio. Durante el desarrollo de la historia van aprendiendo a acercarse de nuevo los unos a los otros hasta volver a ser una unidad familiar.»

Varios días después de haber visitado el rodaje de *Birds II*, **FANGO** tiene la oportunidad de hablar con los guionistas Jim y Ken Wheat, el equipo de creadores literarios que ha coescrito *The Fly 2 (La mosca 2)* y *Nightmare on Elm Street 4 (Pesadilla en Elm Street 4)*. Después de *Birds II* su próximo trabajo será una nueva versión de *It Came From Outer Space*, un clásico de la ciencia ficción rodado en 1953 que va a ser producida por el Sci-Fi Channel. A pesar de su obvio afecto por el género, los Wheat están tan interesados en explorar a fondo sus personajes como en aterrorizar a los espectadores.

«En realidad, *The Birds II* es una historia sobre personas de carne y hueso –dice Ken–, aunque tenemos la esperanza de que la película consiguiera capturar una parte del estilo de Hitchcock. Todo el mundo está muy familiarizado con *Los pájaros* y recuerda lo aterradora que era.»

«Todos los seres humanos llevan muy dentro de ellos el miedo a los animales que se descontrolan de repente, y eso hace que aporten una gran parte de sus temores propios a una película de este tipo –añade Jim–. Nuestra esperanza es que *The Birds II* les provocará la misma clase de escalofríos y temblores que padecieron con la primera película.»

También hay otra clase de temor implícito en esta película, evidentemente, y es el de ofrecer una especie de continuación a todo un clásico del terror.

«Admito que es algo que da mucho miedo, desde luego –dice Ken–. Hemos intentado ser fieles al espíritu del original, pero es una historia nueva ambientada en una década distinta y queríamos evitar ofrecer escenas que ya se habían visto. De todas maneras, no hay que olvidar que estamos contando una historia sobre personas que son atormentadas por pájaros, por lo que existen ciertas limitaciones y similitudes temáticas.»

Los Wheat dispusieron de muy poco tiempo para terminar el guión, por lo que concibieron una forma muy original de escribirlo.

«Básicamente, lo que hicimos fue hablar muchas horas sobre la película hasta que estuvimos muy seguros de lo que queríamos obtener –explica Jim–. Después repartimos los elementos de la historia en un montón de fichas sobre un tablero y las fuimos desplazando de tal manera que la secuencia se iba alterando. Escribimos juntos, escribimos por separado, combinamos cosas... *The Birds II* nos ha exigido jornadas de dieciocho horas escribiendo sin parar y hemos tenido que correr muchísimo. De vez en cuando nos separábamos y cada uno hacía su versión de determinada secuencia de la película, y luego volvíamos a reunirnos y las retocábamos.»

Los pájaros puso muy alto el listón, pero los hermanos Wheat creen que su secuela no saldrá malparada de las comparaciones.

«Tenemos muchas esperanzas porque Rick es un buen director y los efectos están siendo creados por gente con mucho talento –dice Jim–. Hay unos cuantos momentos soberbios que los espectadores recordarán después de haber visto la película, como una escena que se desarrolla en un faro. –El guionista añade que prefiere no dar detalles– Es preferible que el público no lea demasiadas cosas sobre ella antes de verla, pero lo que sí puedo decir es que tiene bastante suspense y unos cuantos sustos muy efectivos.»

«¡Tendrán que esperar a ver la película!», susurra maliciosamente Ken.

Han transcurrido treinta años desde que Hitchcock sacó de la jaula a sus asesinos alados, y las películas han recorrido un largo camino en ese tiempo. Muchos de los fans del terror actual quieren más acción, más picos y más sangre.

«Sí, probablemente sea verdad –admite Ken–, y probablemente en *The Birds II* haya un poco más de violencia que en la película de Hitchcock. Pero él tenía mucha más historia que ofrecer en la primera mitad de su película y la acción con los pájaros tardaba bastante en empezar. No se si me atrevería a decir que esta película es excesivamente violenta, aunque no cabe duda de que contiene actos de violencia; pero lo que sí puedo asegurar es que no estamos ante ningún intento de obtener una versión sanguinolenta del original. En primer lugar y por encima de todo, es una historia que gira alrededor de las personas, y luego están las cosas que les ocurren a esas personas y los pájaros tienen mucho que ver con esas cosas.»

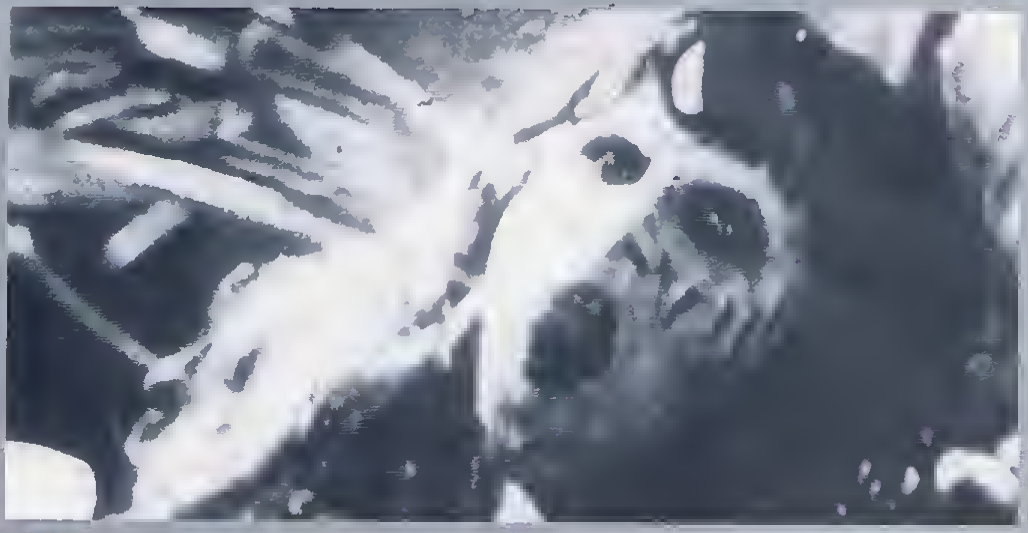
«¡Unos pájaros que están muy enfadados!», añade Jim.

No podemos decir que no nos hayan advertido...

UNA MIRADA A LOS EFECTOS ESPECIALES DE EL EXORCISTA

El creador de efectos especiales mecánicos Marcel Vercoutere describe las horripilantes ilusiones que creó para ese clásico del terror satánico.

Por SCOTT BOSCO



Todas las fotos Cortesía de Scott Bosco

La ya inmortal secuencia del vómito verde, en la que el creador de efectos especiales mecánicos trabajó en estrecha colaboración con Dick Smith, el genio del maquillaje.

NOTA DEL EDITOR: Si existe una película a la que se deba atribuir el mérito de haber establecido la popularidad del terror cinematográfico tratado de manera explícita, no cabe duda de que es *The Exorcist (El exorcista)*. Antes de que se estrenara en 1973, la pregunta que se hacían los fans del género que habían leído el gran éxito de ventas de William Peter Blatty era cómo se podían llegar a mostrar de manera convincente en la pantalla las atrocidades demoníacas descritas en la novela. El equipo de efectos especiales de *El exorcista* dejó sin aliento a los espectadores con ilusiones horripilantes como nunca se habían visto antes. Desde aquel entonces los efectos horripilantes han llegado a ser algo habitual en las películas del género, pero rara vez ha existido una combinación tan aterradora de historia con fuerza y efectos para asustar. Los responsables de la inolvidable exhibición de efectos especiales de la película fueron dos hombres. Dick Smith, quien se encargó de la creación del impresionante maquillaje especial, y Marcel Vercoutere, supervisor de efectos especiales mecánicos. Los estragos satánicos que tuvo que sufrir una niña de catorce años llamada Regan exigieron que esos dos hombres colaborasen de manera muy estrecha para complementar sus respectivas habilidades en el campo del maquillaje y de los efectos físicos. Mientras esperamos que se presente el momento propicio para examinar las enormes contribuciones de Smith, echemos un vistazo al trabajo de Vercoutere, que casi nunca ha recibido la atención que se merecía.

FANGORIA: *–¿Cuál fue su primera reacción cuando leyó el guión? ¿Se preguntó a sí mismo cómo iba a hacer todas esas cosas?*

Vercoutere: –Bueno, cuando William Friedkin se puso en contacto conmigo por primera vez, su gran preocupación era averiguar si podría mostrar en la pantalla ese exorcismo con todos sus momentos de horror porque le parecía que iba a resultar muy, muy difícil. Consiguió contratar a un tipo de Nueva York que se suponía era un experto en levitación . Se suponía que era el mejor del mundo en su especialidad, ¿sabe? Me dijeron que iba a trabajar con él y mi primera reacción fue pensar «¡Uf!». Bueno, ya sabe, iba a tener la oportunidad de conocer muy de cerca el mundo de la magia. Cogí el avión, y fui a Nueva York para hablar con él... e hice todo ese viaje sólo para descubrir que el tipo no estaba a la altura de lo que se le iba a exigir. Volví a Los Angeles y empecé a trabajar en el taller. Después el director dijo que no empezara a rodar la película hasta que se sintiera satisfecho de cómo iba a quedar la secuencia del exorcismo, y me puse en contacto con Dick Smith en Nueva York. Construí un montón de aparatos aquí, y luego fui a Nueva York y trabajé en la calle 54, en el antiguo Estudio Pathé. Me instalé en el sótano, y monté un taller enorme donde Dick y yo empezamos a organizarlo todo. Dick se encargaba del maquillaje, y yo empecé a trucar las camas y el resto de cosas que necesitaríamos para la secuencia del exorcismo. Por fin llegó el momento en el que tanto Dick como yo pensamos que ya estábamos preparados, y entonces montamos el dormitorio de Linda Blair [Regan] en un plató y llamamos a unos cuantos actores. Rodamos una prueba de toda la secuencia del exorcismo en la que invertimos... Oh, creo que tardamos unos tres días. Después Friedkin lo vio todo filmado, y dijo que estaba satisfecho y que podíamos empezar a rodar. La verdad es que luego ya no hice ningún cambio. Tuve la gran suerte de que todo salió tal y como yo había imaginado que saldría durante la etapa de preparación, y así fue como em-

Vercoutere y su equipo le colocan el arnés especial a Linda Blair para la secuencia en que la cama se agita violentamente

pezó todo

FANGORIA: *–¿Qué efecto de la secuencia del exorcismo resultó más difícil de crear?*

Vercoutere: –Bueno, creo que lo que resultó más difícil de crear no fue la colocación y disposición de los aparatos y sistemas mecánicos, sino tratar de obtener el máximo realismo posible con Linda que, naturalmente, no era una actriz profesional. Creo que ésa es una de las razones por las que Friedkin la escogió .. Con ella siempre llegabas a cierto punto en el que te preguntabas dónde empezaba la interpretación y donde empezaba el realismo. Decir que está siendo poseída, arrojada de un lado a otro, sacudida, golpeada y alzada en vilo y conseguir todo ese horror y no ir demasiado lejos, no hacerle daño o dejarla llena de morados .. Hasta cierto punto es como una diversión, y despues la cosa empieza a ponerse realmente violenta y ella empieza a decir que ya ha tenido suficiente. ¡Y entonces es cuando empiezas de verdad!

FANGORIA: *–¿Cuándo empezó a decir eso?*

Vercoutere: –En la escena de la cama. La habíamos sujetado con correas, y yo no paraba de moverla de un lado a otro.

FANGORIA: *–¿Podría contarnos algo más sobre ese efecto?*

Vercoutere: –Bueno, disponía de tres camas. Había tantas cosas distintas a considerar que no podía meter todos los mecanismos en una sola cama, así que lo que hacía era instalar lo que necesitaba para cada momento en una cama determinada. Algunas cosas iban en la cama número dos, otras en la cama número tres. . Según cual fuese la secuencia que íbamos a rodar ese día, yo traía una cama u otra. Tenía una cama para la levitación, por ejemplo...

FANGORIA: *–¿Cómo se rodó esa escena?*

Vercoutere: –Oh, ¿la cama flotante? Se hizo mediante pesos y una viga que estaba adosada a la parte de atrás de la cabecera y que atravesaba la pared. Al otro lado había un montón de contrapesos, y naturalmente la cama estaba reforzada. . También usamos un trozo de papel de pared para ocultar el agujero en la pared, como si fuera una de esas persianillas de tela que se enrollan.

FANGORIA: *–¿Cuántas camas tenía aparte de ésa?*

Vercoutere: –Una para los saltos y el baile-de-claqué, una para las sacudidas y una con un colchón que se movía de un lado a otro. Todo estaba escondido dentro de la cama, y yo me limitaba a colocar a Linda dejándola inmovilizada en la cama. No tenía ni el más mínimo control sobre sí misma, claro... Si yo quería que se acostara, quedaba acostada. Había perdido el control de sí misma. ¡Yo era el Diablo!

FANGORIA: *–Y debajo del camisón llevaba un arnés, ¿verdad?*

Vercoutere: –Sí. Sacamos un molde de su cuerpo y despues yo lo utilicé para obtener un «cuerpo» de metal muy delgado que tenía la forma exacta de su espalda, con todas las curvas y músculos, de tal manera que cuando estaba acostada en la cama quedaba totalmente oculto. Era tan delgado que parecía formar parte de su cuerpo, y en cuanto la metamos allí ya no podía moverse. Pero era una buena chica, y creo que no lo pasó mal... Supo aceptarlo como parte del papel.

FANGORIA: *–¿Y qué hay de la levitación?*

Vercoutere: –Usé el mismo truco básico, porque los planos se rodarían desde abajo, desde los lados.., desde todos los ángulos. Creé una especie de cáscara de huevo, y después fui reduciendo el grosor de la cuerda de piano que utilizaba hasta que acabé usando. . Bueno, creo que acabé usando una del número 8, y hubo escenas en las que empleaba casi tres hebras Después preparé la cama de tal manera que cuando Linda bajaba hacia ella, la cama se hundía, creando la impresión de que todo su peso caía sobre la estructura. Podía hacerla subir y moverla en todas direcciones. Se hizo mediante contrapesos· preparé uno exactamente con su peso y lo coloqué fuera del encuadre, y eso me permitía manipularlo todo con una sola mano. El objetivo era hacerlo todo de la manera más fluida y discreta posible.

FANGORIA: *–¿Sabe si eliminaron alguna cuerda de piano mediante el aerógrafo?*

Vercoutere: –No. Seguí haciendo experimentos y más experimentos hasta descubrir el grosor mínimo con el que podía hacerla volar

FANGORIA: *–La habitación helada era otro truco magnífico.*

Vercoutere: –¡Oh, sí! Hice traer dos compresores de quince toneladas y los coloqué sobre el techo del plató, y después fabriqué una especie de capullo que envolvía toda la habitación y fuego lo refrigeramos. Cuando llegábamos por la mañana para rodar, la temperatura era de unos diez grados bajo cero, y siempre rodábamos a cero grados.

FANGORIA: *–¿Es cierto que la habitación se mantenía en equilibrio sobre una bola gigante?*

Vercoutere: –Bueno, ésa era la idea original. Pero no me gustaba, porque lo único que obtenías con eso era un movimiento de balanceo, como si estuvieras a bordo de un barco... Soy de California, y sé lo que se siente durante un terremoto, así

Arriba: Cables y contrapesos hacen «levitar» a Regan cuando está poseída. Centro Vercoutere creó los mecanismos para el muñeco de Linda Blair fabricado por Dick Smith en el horripilante giro de 360 grados de la cabeza. Abajo: Una de las tres camas que Vercoutere trucó para que el diablo pudiera hacer bailar el mobiliario.

que acabamos colocando la habitación encima de ruedas neumáticas Podíamos poner a todo el equipo técnico, las cámaras y las grúas y todo lo demás allí dentro y la habitación no se movía ni un milímetro. Si hubiéramos usado la bola gigante y luego hubiéramos protegido el contorno contra las sacudidas, habríamos tenido un problema con los pesos y por eso acabé optando por las ruedas. El movimiento iba hacia los lados, como en un terremoto ... Podía empezar despacio, o mover la habitación lo bastante deprisa como para conseguir que todo el mundo se cayera al suelo Bastaba con un tirón violento, y ya estaba.

FANGORIA: *–¿Y siempre usaron la habitación móvil, o también había una habitación normal?*

Vercoutere: –Teníamos un plató con su dormitorio y el decorado completo, y también contábamos con la escalera y el pasillo, y después todo eso llevaba hasta el capullo del que le he hablado Podíamos rodar todas las escenas del frío y el exorcismo en ese único plató.

FANGORIA: *–¿De qué estaba hecho el capullo?*

Vercoutere: –Utilicé unos quince centímetros de fibra de vidrio para aislamientos.

FANGORIA: *–Supongo que usted y Dick Smith tuvieron que colaborar de una manera muy estrecha en muchas cosas*

Vercoutere. –Oh, Dick y yo . Sí, estuvimos colaborando continuamente Como con el muñeco por ejemplo, y el resultado fue estupendo

FANGORIA: *–¿Tuvieron algún problema con el muñeco a causa del frío?*

Vercoutere: –No, la verdad es que no Tuvimos muchos problemas con los vómitos . Tenía que mantenerlos calientes, y desprendían vapor.

FANGORIA: *–¿Era puré de guisantes?*

Vercoutere: –Empecé con puré de guisantes, y luego añadí un poquito de esto y un poquito de aquello Fui metiendo cosas para crear la impresión de que había fragmentos sólidos flotando en el vómito.

FANGORIA: *–¿Y el efecto de la secuencia en la que baja las escaleras y orina sobre la alfombra? ¿Resultó muy complicado?*

Vercoutere: –Utilicé un sistema de control remoto de aeromodelismo También utilicé un depósito muy delgado que Linda llevaba a la espalda, ya que todos los planos se rodaban de frente. Linda tenía que bajar por las escaleras, cruzar una pequeña habitación y entrar en la sala, donde estaban cantando y tocando el piano Lo único que tenía que hacer era interpretar la escena, y a mí me bastaba con darle al interruptor en el momento deseado y ponerlo todo en marcha.

FANGORIA: *–Y el agua salía del depósito, ¿no?*

Vercoutere: –No, usamos cerveza. Cerveza caliente.

FANGORIA: *–¡¿Cerveza?! ¿Y por qué?*

Vercoutere: –Bueno, la cerveza tiene un color amarronado muy bonito, y además cuando choca con el suelo hace espu-

ma.

FANGORIA: *–Los tubos estaban ocultos debajo de su camisón, ¿no?*

Vercoutere: –Sí. Bajaban por debajo de su camisón y estaban sujetos entre sus piernas. Usé tubito de cobre muy delgado, y lo aplasté un poco para que creara un efecto de remolino con la cerveza.

FANGORIA: *–Recuerdo que cuando vi la película por primera vez, un truco muy sencillo pero efectivo que me hizo saltar del asiento fue el momento en el que se encienden las velas.*

Vercoutere: –Lo de Ellen Burstyn y la vela se hizo con el mismo truco. El tubo iba por su espalda, y empleé butano, y cuando quería que la llama fuese muy alta abría la espita al máximo. Recuerdo que llegaba hasta el techo.

FANGORIA: *–¿Hubo alguna otra secuencia en la que trabajara?*

Vercoutere: –La única otra secuencia en la que recuerdo haber trabajado es la gran secuencia de «caída» [con el padre Karras], en Georgetown. Tuvimos que obtener permiso para llenar de niebla tres manzanas de la ciudad. Cuando encendimos los arcos voltaicos ya habíamos alertado a todo el mundo en nuestro lado del río, pero al otro lado del puente Markee, que ya es el estado de Virginia... ¡Bueno, creyeron que Georgetown estaba ardiendo! El cuerpo de Bomberos del otro estado vino a toda velocidad por el puente con los camiones, las escaleras, las mangueras y todo preparado... Usamos tanta luz que nos podían ver desde kilómetros a la redonda.

FANGORIA: *–¿Fue cuando estaban filmando en la Universidad?*

Vercoutere: –Bueno, no . Fue cuando Max [Von Sydow] llega a la casa y todo está envuelto en niebla. Crear tanta niebla nos dio mucho trabajo, desde luego.

FANGORIA: *–Cuando fui a Georgetown a ver la casa, me sorprendió que fuese más pequeña de la que parece vista en la pantalla.*

Vercoutere: –En primer lugar, la propietaria no quería que entráramos en la casa. , y teníamos que entrar, claro. Teníamos que poner los focos detrás de las ventanas y todas esas cosas, y además, el lado de la casa no se encontraba *la* bastante cerca de la parte superior de la escalera exterior como para que resultara lógico que el padre Karras saltara por la ventana y acabara rodando escalones abajo. Lo que hicimos fue «mejorar» la casa... Construimos una copia exacta, pero la hicimos más grande. La consecuencia es que, fotográficamente hablando, el exterior era idéntico a la casa, pero todo lo que había detrás de la fachada era obra nuestra. Todo era falso, hecho por nosotros . Construimos un dormitorio falso, y lo diseñamos de tal manera que tuviera un buen sitio desde el que saltar por la ventana, y entonces sí que parecía que pudiera saltar por la ventana y caer a la escalera.

FANGORIA: *–¿La caída se rodó con una escalera falsa?*

Vercoutere: –No, se rodó con la de verdad. ¡Noventa y cuatro escalones de piedra! Recubrí todos y cada uno de esos escalones con gomaespuma negra y después construimos rampas para que pudiera salir despedido por los aires y volar hasta caer en las escaleras. La secuencia se rodó en tres planos distintos, y llegaba hasta el final del tramo de escalones. Fue un trayecto de bajada muy largo.

FANGORIA: *–Supongo que la creación de los restos fue responsabilidad de Dick Smith.*

Vercoutere: –No, Dick no tuvo que tocarle. Cogí una bolsa de plástico grueso y la sujeté a su espalda con cinta adhesiva dejando la parte superior abierta. Llevaba un jersey de lana de cuello de cisne, y metí casi cinco litros de sangre dentro de la bolsa. Cuando empezó a bajar rodando por los escalones, cada vez que su cuerpo giraba iba saliendo algo de sangre de la bolsa y se deslizaba por su cuello y formaba charcos sobre el cemento.

FANGORIA: *–¿Podría contarnos algo sobre los otros efectos especiales, como el mobiliario que se mueve?*

Vercoutere: –Lo hice con cuerdas de piano ocultas debajo de la moqueta o las alfombras . Todo estaba preparado de antemano. Una silla salía volando de un extremo a otro de la habitación, y en el último instante del trayecto se inclinaba y quedaba encajada debajo del picaporte, y después ya no podían entrar en la habitación.

FANGORIA: *–En la escena del crucifijo, la madre entra corriendo en la habitación y ve cómo todo vuela por los aires.*

Vercoutere: –Construí un par de. . Bueno, eran como abrevaderos para caballos de unos cincuenta centímetros de anchura y unos quince centímetros de altura que medían casi un metro de longitud. Después los recubrí con masonita para que fueran muy resbaladizos y luego utilicé tanques de aire comprimido con lo que obtuve una presión por centímetro cuadrado enorme. Empleé un bombeo indirecto con válvulas de acción rápida dirigiéndolo hacia la parte de atrás de los abrevaderos que había construido, y los apunté hacia la ventana. A partir de entonces podíamos coger lo que nos diera la gana –libros, discos, muñecas–, y ponerlo allí. Coloqué a un par de tipos del departamento de utilería flanqueando cada abrevadero. Justo antes de que Ellen Burstyn abriera la puerta, yo accionaba las válvulas de acción rápida, y obtenía una corriente de aire que era sencillamente tremenda. Si tirabas algo dentro de un abrevadero, salía despedido por el otro extremo y volaba por los aires. Salía tan recto como una flecha gracias a los lados de los abrevaderos, que formaban una especie de tobogán en forma de embudo. Tuvimos docenas y docenas de objetos literalmente volando por los aires.

FANGORIA: *–El efecto de las grietas en las puertas, paredes y techos también era magnífico.*

Vercoutere: –Utilicé yeso normal y lo fui extendiendo encima de un enrejado de alambre. Después me coloqué al final de la pared con una palanca redonda en la mano, y cada vez que ejercía presión sobre ella conseguía tirar de todo el enrejado de alambre, y el yeso se llenaba de grietas. Teníamos un control total sobre el momento y el lugar en el que queríamos que se produjera una grieta. En cuanto a las puertas, eran de madera de balsa y básicamente hice lo mismo que con las paredes, con la única diferencia de que colocamos láminas de goma debajo de la madera y eso nos permitía obtener un efecto de estiramiento tremendo.

FANGORIA: *–En la novela había una escena en la que Regan bajaba las escaleras caminando como un cangrejo, y se rumorea que llegó a rodarse.*

Vercoutere: –Sí, se llegó a rodar pero no la incluyeron en el montaje final. Quizá Friedkin pensó que era demasiado exagerada, no lo sé. . La escena que se hubiera visto se desarrollaba así: Regan sale de la cama, va al comienzo de las escaleras y se da la vuelta quedando a cuatro patas pero al revés, y después empieza a bajar sobre las manos y las piernas hasta llegar al final de las escaleras. Después entraba corriendo en una habitación y mordía a alguien en la pierna.

FANGORIA: *–¿Y cómo se las arregló para crear ese efecto?*

Vercoutere: –Construí una plataforma que estaba al mismo nivel que la escalera y que iba bajando hacia el suelo. En cuanto a Linda, le coloqué un cinturón y dos cuerdas de piano muy delgadas para que pudiera ponerse del revés. Cuando empezaba en el comienzo de las escaleras, yo podía ir bajando al mismo nivel en el que estaba ella, y en realidad lo único que hacía Linda era mover los brazos y las piernas. Yo podía hacer que se desplazara a cualquier velocidad, y la soltaba en cuanto habíamos llegado al final de las escaleras. Después ella corría por la casa y mordía a alguien.

FANGORIA: *–Es una lástima que no incluyeran esa escena en el montaje final de la película.*

Vercoutere: –Bueno, como ya le he dicho, me pareció que era un poco exagerada y Friedkin no estaba muy seguro de hasta dónde quería llegar. No quería una película de la que te pudieras reír.. Además, el momento en el que mordía a alguien resultaba bastante sangriento. En aquel momento estaba cabeza abajo, así que la sangre le corría por toda la cara, y aparte de todo eso creo que la escena habría dejado demasiado claro a los espectadores que Regan estaba poseída. Se había plancado que se viera antes de que utilizáramos el resto de momentos fuertes, y supongo que Friedkin quería que el público no tuviera muy claro si en aquellos momentos ya estaba poseída o no.

FANGORIA: *–¿Qué opinión tiene de* El exorcista *cuando vuelve a pensar en la película?*

Vercoutere: –Me encanta. Creo que fue una de esas raras ocasiones en las que todo sale a las mil maravillas.

UN HOMBRE LOBO ADOLESCENTE Y UNA BODA MONSTRUOSA

El director Gene Fowler, Jr. recuerda I Was a Teenage Werewolf y I Married a Monster from Outer Space, sus dos grandes clásicos de los años cincuenta.

Por DAVID EVERITT

Fotos de Teenage Werewolf Copyright 1957 AIP

Con la ayuda de la dirección de primera categoría de Fowler, esta serie B dio comienzo a la moda del terror adolescente de los años cincuenta y a la carrera interpretativa de Michael Landon.

Antes de 1957, ¿quién habría sospechado que las películas de terror y el subgénero de las «confesiones de la vida real» llegarían a unir sus fuerzas para producir uno de los fenómenos de la serie B de mayor éxito de los años cincuenta? Desde luego no Gene Fowler, Jr. y eso que él dirigió la película que inició la moda, *I Was a Teenage Werewolf*, así como *I Married a Monster from Outer Space* un año después. En una década llena de títulos espectaculares, esos dos [«Yo fui un hombre-lobo adolescente» y «Me casé con un monstruo del espacio exterior»] ocuparon un lugar privilegiado en la vanguardia del sensacionalismo-a-tope de los años cincuenta y se ganaron una fama que ha perdurado hasta el día de hoy. Pero a pesar de lo extraordinarios que son los títulos, lo más intrigante de estas dos mezclas de terror y confesión es que en realidad son buenas películas. Una gran parte del mérito de este éxito cinematográfico unido al éxito en taquilla hay que atribuírselo a la profesionalidad y dedicación de Fowler, el director inicialmente no muy convencido de que aquello fuera una buena idea que quedó tan sorprendido ante la popularidad alcanzada por un hombre lobo que llevaba la cazadora de la secundaria local.

El cuidado y atención a los detalles que Fowler invirtió en esos dos proyectos baratos fueron el resultado de veinte años de experiencia en la industria cinematográfica. Su padre, Gene Fowler Sr., fue un conocido escritor que firmó muchos guiones de éxito entre libro y libro. Su libro sobre la vida de Mack Sennett, el gran productor de comedias del cine mudo, jugó un papel decisivo a la hora de hacer que Fowler Jr. entrara en el mundillo del cine. Su padre le presentó a un montador de Sennett que por aquel entonces estaba trabajando en la 20th Century Fox, y éste preguntó al joven si estaba interesado en trabajar con él en la sala de montaje. Fowler ya albergaba ambiciones de dirigir, y aceptó la oferta porque sabía que el montaje le pondría en contacto con todas las facetas del cine. La primera película en la que trabajó fue un musical de Dick Powell del año 1935 titulado *Thanks a Million (Un millón de gracias)*, y después se encargó del montaje en películas como *Week-End in Havana (A La Habana me voy)*, *The Ox-Bow Incident* y *Western Union (Espíritu de conquis-*

Fotos de Married a Monster from Outer Space, de 1958

ta). Esa última película fue dirigida por el gran director alemán Fritz Lang, a quien Fowler describe como su maestro. Lang, quien dirigió clásicos del *thrillers* como *Metropolis (Metrópolis)* y *M (M, el vampiro de Dusseldorf)*, le proporcionó lecciones sobre lo ominoso que Fowler utilizaría después en sus *thrillers* de los años cincuenta.

Fowler consiguió su primera oportunidad de dirigir en los primeros días de la televisión gracias a una serie de mucho éxito titulada *China Smith* protagonizada por Dan Duryea en el papel de un aventurero del Lejano Oriente. Fowler recuerda que en aquella época «trabajaba en el despacho contiguo al de un tipo llamado Herman Cohen que solía venir a la sala de montaje para charlar conmigo. Un día me preguntó si me gustaría dirigir una película, y yo le dije que sí. "El título es horrible –me dijo–, pero la película va a tener muchísimo éxito". Era *I Was a Teenage Werewolf*, naturalmente...

»Leí el guión y pensé que era lo más espantoso que había leído en toda mi vida. Mi esposa lo leyó y comentó que era horrible, pero me dijo que aprovechara la ocasión porque nadie iría a ver la película.»

Fue una gran suerte que la esposa de Fowler le animara a aceptar *Teenage Werewolf* aunque su estímulo se basara en una predicción considerablemente equivocada, porque Fowler aportó un enfoque muy inteligente a la película que no suele encontrarse en las muchas películas de ciencia ficción y terror de la época.

«Fui a ver todas las películas del género que estaban exhibiendo por aquel entonces, ¿sabe? "Dios –me dije–, si no soy capaz de obtener una película mejor aunque sea dirigiéndola por teléfono, me como las playeras..." Francamente, eran bastante ingenuas.»

Su película giraba alrededor de un monstruo adolescente, pero Fowler preparó *Teenage Werewolf* de la manera más adulta posible. El primer problema era el guión.

«Hice muchos cambios, más que nada porque el personaje del científico era descrito como el típico malvado total y no me gustaba nada la idea de que el malo fuera tan villano. Creía que debía ser un hombre bueno que se preocupaba por su prójimo y que quería trabajar por el bien de la humanidad, y su único error era que no escogía la forma correcta de hacerlo.. Creo que eso es algo que ha de hacerse con todos los villanos. Incluso Hitler se consideraba una buena persona, y el único problema es que lo que hizo fue realmente horrible.»

Un alienígena se enfrenta a un perro terrestre en el final de *I Married a Monster from Outer Space*, un proyecto que Fowler concibió con el objetivo de duplicar el sorprendente éxito que había obtenido con *I Was a Teenage Werewolf*.

Hubo bastantes momentos en los que el productor Herman Cohen no se mostró muy de acuerdo con los cambios que Fowler quería introducir, incluso si se trataba de cambios muy menores. Fowler cuenta que introducía los cambios a pesar de todo, y que Cohen siempre acababa dando su brazo a torcer.

«Había una escena con Michael Landon [el Hombre Lobo Adolescente] y su padre –recuerda Fowler–. Al final, Landon se enfadaba mucho, y ahí terminaba la escena. Pensé que hacía falta un final más vistoso, y decidí que quería que Landon hiciera algo bastante violento. Estaba bebiendo un vaso de leche con la botella encima de la mesa, y decidí que estrellaría la botella contra la nevera. Herman no pensó que fuera una buena idea, pero lo hice de todas maneras. Traje una botella de leche de mi casa, la escena quedó estupendamente y a Herman le gustó mucho. A veces tenías que seguir adelante y hacer lo que creías correcto a pesar de todos los obstáculos.»

Los cambios que Fowler quiso introducir se vieron limitados por la brevedad del rodaje de *I Was a Teenage Werewolf*. La película se rodó en seis días, lo que Fowler observa «no proporciona mucho tiempo a un director para hacer experimentos. De hecho, la rodé en cinco días y medio porque un día estuvo lloviendo la mitad de la jornada laboral». Trabajar dentro de esos límites de tiempo y con un presupuesto de unos ochenta y dos mil dólares exigía una considerable labor de planificación previa para asegurarse de que todo iría bien durante el rodaje. Encontrar las personas adecuadas con las que trabajar era otro factor de gran importancia. Los años de servicio en la 20th Century Fox de Fowler le ayudaron mucho en su tarea de reclutamiento. Uno de los técnicos con los que había trabado amistad en el estudio era el conocido cámara Joseph La Shelle, quien había ganado un Oscar de la Academia a la mejor fotografía en 1944 con *Laura* (ídem), todo un clásico del misterio.

«Un día le telefoneé y le pregunté si estaría dispuesto a encargarse de la cámara en una película a mis órdenes –recuerda Fowler–. Me preguntó de qué se trataba y luego se mostró un poco indeciso. "Oh, vamos, por el amor de Dios –le dije– Trabajarás seis días, ¿y quién demonios se va a enterar?"»

Otro lúgubre presagio para una de las series B con más éxito de la década...

La ayuda de La Shelle permitió que Fowler creara un ambiente oscuro y amenazador muy efectivo para la película durante el corto período de tiempo de que dispuso. Sus ideas sobre el aspecto que debía tener *Teenage Werewolf* se basaban, en parte, en otras películas que se estaban rodando por aquel entonces.

«Vi muchas películas del género

Los alienígenas avanzan... El maquillaje de *I Married a Monster from Outer Space* fue supervisado por Wally Westmore.

antes de dirigir *Werewolf* –explica Fowler–, e intente huir de todo lo que había visto porque me parecía que eran sencillamente horrendas. –Su experiencia en las grandes producciones de estudio supuso una influencia más positiva–. Me había educado en el mundillo del cine con Fritz Lang –observa Fowler–, y Lang sabía muy bien lo que era la atmósfera y lo que había que hacer para conseguirla. Tuve como director artístico a Les Thomas, un tipo maravilloso, y construimos decorados partiendo prácticamente de nada. Hicimos trampas increíbles... Eso es otra cosa que aprendí de Fritz, cómo "hacer trampa" con los decorados. Si sabes utilizar tu imaginación, puedes construir un decorado con cuatro trastos y conseguir que quede bien. Sabes con toda exactitud qué vas a rodar y te limitas a construir el decorado imprescindible para rodarlo. Si ha visto la película, sabrá que no hay muchos planos... Lo que hice fue mover la cámara el máximo posible, cambiando el plano cuando quería obtener un impacto.»

Las lecciones aprendidas de Fritz Lang jugaron un papel importante en todos los aspectos de la producción.

«Fritz fue algo así como mi mentor –dice Fowler–. Era un genio en todo lo referente al terror y el suspense. Aprendí muchas cosas de él y utilicé muchas de esas cosas en la película, en la construcción gradual del suspense, el desarrollo del terror, la yuxtaposición de planos y cómo combinarlos en vez de limitarse a soltar las cosas una detrás de otra... Me enseñó a usar la grúa, ¿sabe? Lang era un genio con la grúa, y también me enseñó a no utilizar el equipo como si fuera un montón de juguetes y a utilizarlo como herramientas. Y la estructuración de las escenas: cómo obtener momentos de impacto, ese tipo de cosas, aunque nunca me dediqué a copiarle descaradamente porque tenía mis propias ideas sobre cómo había que hacer esas cosas. Lang empezó a dirigir hacia 1920 y fue responsable de un montón de las grandes ideas de los primeros tiempos que por aquel entonces ya empezaban a resultar un poquito demasiado obvias, y yo intenté darles un poco más de sutileza.»

Otra faceta memorable de *I Was a Teenage Werewolf* fue el maquillaje de hombre lobo de bajo presupuesto creado por Phil Scheer para Michael Landon. Ese maquillaje resultó ser lo bastante horripilante como para que surgiera un problema en el plató durante el rodaje de la pelea entre el hombre lobo y el perro.

«Ese medio día durante el que no paró de llover nos obligó a volver para rodar un par de planos –explica Fowler–. Tenía una perra policía muy parecida al perro que habíamos utilizado antes. Bueno, la llevé al plato y era la perra más encantadora del mundo... y en cuanto Michael Landon apareció llevando el maquillaje, la perra saltó huyendo. La pobre quedó aterrorizada... Después de eso, conseguir que se saludaran ya era toda una proeza.»

I Was a Teenage Werewolf se estrenó en 1957, y la combinación de terror orientado a los adolescentes con la profesionalidad de Fowler dio como resultado un inesperado gran éxito que negó de manera concluyente los temores que el director había sentido en un principio hacia el proyecto. Ese sorprendente resultado de taquilla hizo que Fowler se preguntara si había sabido llevar adecuadamente sus negociaciones con Cohen, el productor de la película.

«Antes de empezar el rodaje me ofrecieron un porcentaje sobre los beneficios que obtuviera la película si accedía a rebajar mi sueldo –recuerda el director–. Yo les dije que me dieran el dinero, porque pensé que la película aguantaría unas dos semanas en cartel y recaudaría unos cuarenta dólares.»

Fowler opina que *Teenage Werewolf* jugó un papel decisivo a la hora de crear el *boom* de las películas de terror de finales de los años 50.

«Se estaban haciendo un montón de películas del género, y sé que Roger Corman no paraba de rodar una detrás de otra –dice–, pero por aquel entonces no parecía que hubiera un mercado muy grande para ellas. Las salas y los circuitos que las exhibían estaban especializados en ellas y en nada más. Supongo que debían gastar más o menos la misma cantidad de dinero que gastamos nosotros, pero las películas eran basura. Lo que intenté hacer fue tomar cada uno de los problemas a los que me enfrentaba, por ejemplo todo lo concerniente a los decorados, y conseguir que tuvieran un lugar propio en la película en vez de limitarme a poner una pared falsa con una puerta y decir que era el despacho del presidente. Tenías que conseguir que tus decorados "dijeran" algo... Intenté obtener algo más que una mera peliculita barata. Quería crear algo que tuviera un poco de sustancia den-

tro.»

Fowler cree que ese esfuerzo es la razón del gran número de seguidores que ha ido acumulando *I Was a Teenage Werewolf* a lo largo del tiempo, un proceso que culmino hace algunos años con una proyección de la película en el Museo de Arte Moderno.

Su experiencia con *I Married a Monster from Outer Space*, que produjo y dirigio, fue bastante distinta a la que había vivido en su primera película de terror.

«Cuando la estaba dirigiendo me gustaba, mientras que en el caso de *Werewolf* nunca tuve la más mínima fe en la película mientras la rodaba», explica.

Fowler colaboró con un guionista llamado Lou Vittes, con el que ya había trabajado antes en *Showdown at Boot Hill*, un *western* de Charles Bronson.

«En una ocasión estaba hablando con él y le conté lo mucho que me había sorprendido el gran éxito de *Teenage Werewolf* –recuerda Fowler–, y empezamos a pensar en hacer otra película similar. Empezamos a trabajar juntos y escribimos un guión, y se me ocurrió el título *I Married a Monster from Outer Space* porque me pareció que tenía un gran gancho comercial. Después intentamos hacer la mejor película posible con ese título tan ridículo...

»Volví a tratar de dar un poco de profundidad psicológica al monstruo. Los alienígenas eran unas criaturas llenas de tristeza. Siempre he pensado que debes aceptar la premisa sin importar lo ridícula que pueda llegar a ser: si aceptas el punto de partida de una manera muy realista y sincera, puedes acabar obteniendo interpretaciones muy sinceras y conseguir una película bastante sincera y real. Y en este caso la premisa era bastante triste, claro: tenías a esos tipos, todas sus mujeres habían muerto, y estaban recorriendo la galaxia en busca de mujeres para que su raza siguiera viviendo... Estaban desesperados. Por eso llegaron a nuestro mundo y por eso andaban buscando mujeres. En lo que a ellos concernía, lo que estaban haciendo era lógico, bueno y necesario. El hecho de que durante el proceso los hombres lo pasaran bastante mal no cambiaba para nada esa realidad inicial.»

La película empieza con una despedida de soltero la noche antes del día en que Tom Tryon debe casarse. Cuando vuelve a casa conduciendo su coche por una carretera secundaria desierta, tiene que frenar de repente para no atropellar un cuerpo caído en el centro de la carretera. Baja del coche para descubrir que el cuerpo ha desaparecido, pero se encuentra con que una mano extraña se posa sobre su hombro... una mano que pertenece a un alienígena monstruoso. Tryon queda envuelto en una nube negra, y al disiparse ésta vemos que ha desaparecido. A la mañana siguiente, la prometida de Tryon no se casa con un hombre, sino con un increíble simulacro alienígena. Fowler subraya que un factor crucial a la hora de crear el suspense de la película fue la manera en que él y Vittes permitieron que se fuera desarrollando la historia.

«Tenías que calcular con mucha exactitud el momento en el que presentanas al monstruo. Hay que llevar la historia hasta cierto punto y tienen que ocurrir unas cuantas cosas misteriosas, y despues la presentación del monstruo es breve... tremendamente breve. A partir de ahí puedes seguir adelante sin que el público este muy seguro de qué ha ocurrido en realidad, hasta la noche de la luna de miel en que el heroe y la heroína se disponen a hacer el amor. Hay truenos y rayos, y de repente un rayo cae cerca y ves una imagen fugacísima del monstruo superpuesta sobre la cara del héroe. En el fondo todo se reduce a cómo vas desarrollando este tipo de historias y cómo las construyes... No es algo que se pueda hacer a tontas y a locas, y hay que pensarse muchísimo cada paso que vayas a dar.»

Según Fowler, en el caso de *I Married a Monster from Outer Space* dispuso de «un programa de rodaje largo»... ocho días, para ser exactos. El presupuesto también fue un poco más elevado que en el caso de *Teenage Werewolf* y ascendió al generoso total de ciento setenta y cinco mil dólares, pero Fowler observa que ese incremento no fue terriblemente significativo porque «la Paramount estaba involucrada en el proyecto, y una cierta parte del dinero se invirtió en su supervisión». A la vista de esos recursos tan limitados, no cabe duda de que los efectos de *Married a Monster* son impresionantes. Quienes vean la última escena por primera vez hoy en día quedarán especialmente impresionados ante la destrucción de los alienígenas. Los perros se lanzan contra la cabeza de los monstruos y arrancan sus tubos de respiración, lo que hace que las criaturas se conviertan en un montón de gelatina gorgoteante. se trata de una escena francamente «fuerte» para el año 1958 que todavía funciona muy bien hoy en día. Fowler explica que todos esos efectos se crearon durante el rodaje con medios de lo más común.

«Mi esposa me preparó unos veinte litros de gelatina para la escena de la disolución del monstruo al final –dice–. En otras palabras, que fui mi propio hombre de efectos especiales...»

Los efectos ópticos utilizados para crear el aura eléctrica que rodea a los monstruos fueron supervisados por el gran veterano John Fulton, el hombre que nos ha dado clásicos como *The Invisible Man (El hombre invisible)* y *The Wolf Man (El hombre lobo)*

Landon amenaza a una bella gimnasta después de que el timbre de la secundaria haya provocado su monstruosa transformación en hombre lobo adolescente.

Foto de Contaminación. Copyright 1981 Comcat

McCulloch viajó a Sudamérica para combatir un caso de *Contaminación* y poner en su sitio a una científica malvada.

ESTRELLATO ZOMBI...

AL ESTILO ITALIANO

¡El actor inglés Ian McCulloch recuerda sus batallas con los caníbales no muertos en la tierra de la pasta!

Por MARTIN COXHEAD

Fotos de Teenage Werewolf. Copyright 1957

Unos cuantos zombis italianos que se mueven a cámara lenta no pueden hacer frente a los esfuerzos combinados de Ian McCulloch, Al Cliver y Tisa Farrow.

McCulloch pertenece a ese grupito de actores de caracter memorables en el que también están Richard Johnson *(The Monster Club [El Club de los Monstruos])*, Cameron Mitchell *(From a Whisper to a Scream [Gritos en Oldfield*, estrenada en video por IVE]) y el ya fallecido Christopher George *(La Paura [Miedo en la ciudad de los muertos vivientes])*, que suelen animar algunas de las películas de terror mas baratas producidas fuera de Hollywood.

McCulloch, un veterano con una amplia experiencia en el teatro y la televisión inglesas, debería resultar familiar a los lectores de **FANGORIA** como estrella de un terceto de películas italianas de terror ultraviolentas: *Zombi 2 (Nueva York bajo el terror de los zombis)*, de Lucio Fulci, *La regina dei cannibali (Zombi holocausto)*, de Francesco Martino, y *Contaminazione (Contaminación. Alien invade la Tierra)*, de Luigi Cozzi.

Nacido en Glasgow en 1940, McCulloch estudio en la Real Academia de Artes Dramáticas, y empezó a trabajar en el teatro y la televisión en los años sesenta. El papel televisivo por el que es más conocido se lo ofreció *The Survivors*, un impresionante drama de ciencia ficción del año 1975 basado en una premisa similar a la de *The Stand [Apocalipsis* o *La danza de la muerte* según sea versión íntegra o reducida, ambas editadas en Plaza y Janés] de Stephen King. La gran mayoría de la población del planeta es barrida por un virus experimental escapado de un laboratorio, y los escasos supervivientes tienen que volver a crear la civilización en un mundo estéril donde la Ley y el orden han dejado de existir y bandas rivales vagan por los campos. McCulloch interpretaba al líder de una banda, y posteriormente contribuyó a la serie es-

cribiendo y dirigiendo la escena de su propia muerte.

Despues de que *Survivors* llegara al final de su corta trayectoria, McCulloch apareció en *The Ghoul* (*Necrófago*, estrenada en vídeo por Super Films) de Freddie Francis (*The Doctor and the Devils* [*El doctor y los diablos*]), una de las tres producciones de la Tyburn, la productora de corta vida creada por Kevin Francis. Peter Cushing era el atormentado padre del monstruo que daba título a la película, John Hurt (*Alien* [*Alien, el octavo pasajero*]) interpretaba al idiota del pueblo y Veronica Carlson (*Dracula Has Risen From the Grave* [*Drácula vuelve de la tumba*]) a una víctima. McCulloch dice que lo pasó muy bien interpretando al héroe que sufría un final particularmente sangriento a manos de la criatura caníbal.

«Irrumpía en el ático donde vivía el necrófago, y luego salía de él tambaleándome con una gran daga adornada con joyas clavada en la frente antes de caer escaleras abajo, aunque ahí me dobló un especialista –recuerda McCulloch–. Necesité unos dos días para que la escena quedara bien, y tuve que llevar puesta la daga en todo momento. Estaba sujeta a un alambre que me rodeaba la cabeza y quedaba asegurado detrás como si fuera un torniquete, por lo que no resultaba muy cómoda de aguantar... La herida se hizo con látex y masilla. Siempre estaba cubierto de sangre, ¡y a la hora de almorzar nadie quería sentarse a mi lado!»

Necrófago tenía atmósfera, pero funcionó muy mal en taquilla y en los Estados Unidos sólo se vio en vídeo. La segunda película del género de McCulloch llegó un poco por casualidad.

«Estaba trabajando en un montaje teatral en Inglaterra –recuerda el actor–, cuando mi agente me telefoneó y me dijo que un productor y un director italianos que iban a venir a Londres querían que protagonizara su próxima película.

»El director era Lucio Fulci y el productor era Ugo Tucci –sigue explicando–. Fulci apenas hablaba inglés, pero Tucci me contó la historia por encima y me explicó que *Survivors* había tenido un éxito enorme en la televisión italiana. Querían que interpretara al protagonista, y se puede decir que acepté enseguida.»

El proyecto era *Nueva York bajo el terror de los zombis*, que se ha escondido detrás de muchos títulos engañosos y desorientadores durante su carrera internacional. En Inglaterra, la película de Fulci se estrenó como *Zombie Flesh Eaters*, y en otros mercados europeos se exhibió como *Zombie 2* para explotar la fama del *Dawn of the Dead* de Romero, que había sido exhibida en España y en Italia como *Zombi*.

«Ese rodaje fue una experiencia maravillosa –confiesa McCulloch–. Rodamos todos los interiores y escenas de estudio en Roma, y después fuimos a las Antillas para rodar los exteriores. El resto del reparto [Al Cliver y Olga Karlatos], era italiano o griego, y nos las arreglamos para comunicarnos entre nosotros aunque en algunos momentos hubo una cierta barrera de lenguaje. En cuanto a Fulci, me habría gustado poder comunicarme mejor con él... Yo apenas hablaba italiano, pero cada uno sabía más o menos lo que quería del otro. De hecho, la verdad es que a Fulci le importaban un comino las sutilezas que pudieras introducir en el guión o los matices más delicados de tu interpretación. Fulci sabía muy bien lo que quería ver en la pantalla y cuál tenía que ser el aspecto visual de la película, y se concentró en eso.»

El equipo también rodó un breve interludio zombístico en Nueva York para que la película resultara un poco más apetecible a los paladares estadounidenses, y eso hizo que Tisa Farrow fuera añadida al reparto. McCulloch también fue «americanizado».

«En el guión original, mi personaje era de los Estados Unidos –explica–, pero la verdad es que no daba el papel, así que nos inventamos la escena en la que conozco al director del periódico en su despacho. Fulci interpretó al director, y explicábamos cómo mi padre compró el periódico. ¡Y así es como un inglés llegó a trabajar en un periódico de Nueva York!»

McCulloch admite que el reparto quedó bastante oscurecido por los maquillajes especiales inspirados en el estilo de Tom Savini.

«Las auténticas estrellas de la película eran los maquillajes especiales y Gino Di Rossi, el maquillador. Siempre que tenía un rato libre me dedicaba a observarle –. Di Rossi es un verdadero genio, y sus maquillajes de zombi y el estilo visual de Fulci hicieron que la película tuviera mucho éxito en todo el mundo.

»Algunas personas que han visto la película me han dicho que muchos zombis tienen el mismo aspecto –observa McCulloch–. Bueno, en parte, eso se debe al maquillaje y a que toda esa carne podrida hace difícil distinguir los rasgos que hay debajo, pero todos los zombis a los que se dispara o prende fuego fueron interpretados por los Romano, siete chicos y una chica que habían sido acróbatas de circo europeos antes de convertirse en un equipo de especialistas para escenas de acción. Tienen un parecido asombroso, y con el maquillaje de zombi resultaba prácticamente imposible distinguirles.»

Fabrizio De Angelis, el coproductor de *Nueva York bajo...*, volvió a contratar a McCulloch para otra mini epopeya de isla y caníbales, *Zombi holocausto*. La película fue distribuida en los Estados Unidos como *Dr. Butcher, M.D.* [«Dr. Carnicero»], y tuvo que cargar con una campaña publicitaria muy sensacionalista y con un prólogo estadounidense de lo más incongruente.

«Bueno, el título original era "La reina de los caníbales", ¡y eso no me gustaba nada porque todo el mundo creía que se refería a mí! –explica McCulloch riendo–. ¡La primera película de zombis gay de la historia! Después se convirtió en "La isla de la pesadilla", un título que me gustaba mucho, y después pasó a ser "Holocausto caníbal", pero tuvieron que volver a cambiarlo porque ya se había usado en otra película. Al final se acabó convirtiendo en *Zombi holocausto*.

»El guión me gustaba realmente muchísimo. Mi personaje, el doctor Peter Chandler, era bastante sólido y me pareció que lo de añadir los cultos caníbales como la razón por la que iban a la isla era una idea bastante buena. El maquillador fue Franco Rufini, el ayudante de maquillajes en *Nueva York bajo...*, y creó unos cuantos maquillajes excelentes y varios efectos de lo más horripilante.»

McCulloch casi nunca tiene nada negativo que decir sobre esos proyectos cinematográficos tan fuera de lo normal en los que se embarca, y *Zombi holocausto* no es una excepción a esa regla. McCulloch disfruta tanto trabajando en esas películas como disfrutan fuego los fans de la sangre y el degüello viéndolas.

«Rodamos en Roma y en la República Dominicana, y en muchos aspectos el producto final que obtuvimos era mejor que *Nueva York bajo...* –dice el actor–. El guión nunca se iba por las ramas, hasta

Foto de Contaminación Copyright 1981 Cannon

McCulloch apunta a un malo que está fuera del encuadre y salva el día en *Contaminación: Alien invade la Tierra*, de Luigi Cozzi.

Foto de Necrofagia Copyright 1975 Tyburn

Peter Cushing y Gwen Watford intentan persuadir a Ian McCulloch de que vaya a cenar con un monstruo canibal.

el extremo de que cuando se acabó de montar la película sólo duraba setenta y cinco minutos y a algunos de nosotros nos volvieron a llamar para rodar metraje extra, y ésa es la razón de que en la copia definitiva haya aquellas escenas tan ridículas de gente persiguiendo conejos en plena jungla tropical.»

El exceso de sanguinolencia y matanzas a cargo de los zombis que muestra la película tampoco molestó a McCulloch, y según el actor el montaje definitivo de *Zombi holocausto* perdió unas cuantas escenas bastante intensas

«La película era muy dura –explica McCulloch–. Había sesos esparcidos, cueros cabelludos arrancados y ojos sacados de sus órbitas... También rodamos una escena cerca de la costa italiana en la que yo destrozaba la cabeza de un zombi aprovechando la hélice de un motor fuera borda, pero fue un rodaje muy divertido.»

Después de sus exteriores en Italia, McCulloch fue a Sudamérica para protagonizar *Contaminación: Alien invade la Tierra*, el primo ilegítimo de *Alien, el octavo pasajero* dirigido por Luigi Cozzi. McCulloch explica que el rodaje fue una gran experiencia y que le gustó mucho trabajar con Cozzi El director italiano volvió a esconderse detrás de su seudónimo habitual, «Lewis Coates», y confió en unos cuantos maquillajes especiales bastante caros para hacer más atractiva la película.

«Cozzi es un hombre lleno de entusiasmo –recalca McCulloch–. Se entrega por completo a lo que quiere hacer, y sabe cómo conseguirlo con un presupuesto muy reducido Todos los pechos que estallan se hicieron con pequeños sacos colocados sobre el tórax que se hinchaban mediante aire comprimido, y el truco resultó muy efectivo. Originalmente, los productores querían titularla *Alien 2*, pero la 20th Century Fox tuvo algo que decir acerca de esa idea.»

Para gran pena suya, McCulloch se encontró teniendo que cargar con el dudoso honor de ser «El Actor Más Prohibido de Inglaterra», ya que la nueva y draconiana legislación de ese país ha hecho que sus tres películas italianas no puedan ser editadas en vídeo.

«Sí, y es terrible –se queja–. Tengo un vídeo y recuerdo que fui a un videoclub para tratar de comprar copias en vídeo, porque nunca he visto ninguna de las tres películas. Bueno, pues el dependiente me dijo que estaban en la lista de "películas prohibidas" y que no podía verlas. "¿Cómo que no puedo verlas? –repliqué yo–. ¡Pero si he trabajado en ellas!" Creo que esas nuevas leyes son muy, muy peligrosas. Empiezan prohibiendo los vídeos, luego le toca el turno a la televisión y después a los periódicos y los libros. Es un proceso que se sabe cómo empieza, pero no cómo termina...»

Los censores afirman que sus películas son peligrosas y obscenamente repugnantes, pero McCulloch se siente orgulloso de ellas. Fueron las mejores vacaciones pagadas que puede llegar a disfrutar un actor, y recaudaron mucho dinero

«Se puede decir que ya casi habían dado beneficios antes de que se rodara un solo fotograma –afirma–. Fueron prevendidas en todo el mundo sobre la base del título, los *storyboards*, el cartel, las ilustraciones publicitarias y una sinopsis. Lo único que sabíamos sobre ellas era el título y un esbozo argumental, y lo habitual era que no llegáramos a ver el guión completo hasta que estábamos rodando. Ah, y los equipos técnicos de Italia son los más entusiastas y dispuestos a ayudarte que he conocido en toda mi carrera... Les preocupa mucho su trabajo, y disfrutan haciéndolo Trabajan jornadas asombrosamente largas por sueldos no demasiado elevados, pero lo hacen porque quieren hacerlo.»

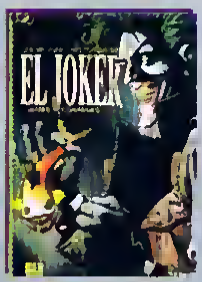
McCulloch también quiere hacer buenas películas, pero de momento aprovecha las pausas entre un proyecto italiano y el siguiente para escribir y actuar en su país natal.

«Soy un actor con adiestramiento clásico –recalca Ian McCulloch–, y esa clase de dramas son mi manera de ganarme el pan y la mantequilla, y de conseguir que el director de mi banco no deje de sonreírme cuando me ve Las películas me proporcionan la mermelada y los extras... y además me encanta hacerlas.»

Dos estrellas anglosajonas (McCulloch y su amiga) padecen cautiverio en el laboratorio de alta tecnología de *Zombi holocausto*.

Foto de Zombi. Copyright 1979 Aquarius Films

Que no falten en tu BIBLIOTECA



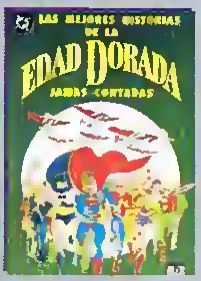
2.700 pts. Ref.: 1

1.975 pts. Ref.: 2

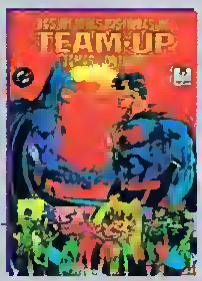
2.850 pts. Ref.: 3

1.950 pts. Ref.: 7

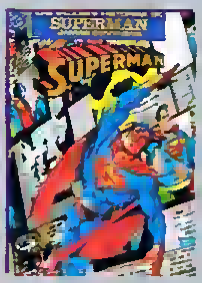
2.900 pts. Vol. I Ref.: 8
2.850 pts. Vol. II Ref.: 14



2.700 pts. Ref.: 9



2.850 pts. Ref.: 10



2.800 pts. Ref.: 11

1.600 pts. Ref.: 12

1.975 pts. Ref.: 13

1.975 pts. Ref.: 17

1.975 pts. Ref.: 15

1.975 pts. Ref.: 16

2.275 pts. Ref.: 18

Diga su pedido a EDICIONES ZINCO S.A.
Avda. de Roma, 157 9.ª -08011 BARCELONA

REF 1	2.700 pts	REF 12	1.600 pts.
REF 2	1.975 pts	REF 13	1.975 pts
REF 3	2.850 pts	REF 14 Vol. II	2.850 pts
REF 7	1.950 pts	REF 15	1.975 pts
REF. 8 Vol. I	2.900 pts	REF 16	1.975 pts
REF 9	2.700 pts	REF 17	1.975 pts.
REF 10	2.850 pts	REF. 18	2.275 pts
REF 11	2.600 pts		

FORMA DE PAGO — Contra reembolso

Talón bancario
Giro postal
Más 200 pts. GASTOS ENVIO

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel. .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov .....

CONFESIONES DE UN DISEÑADOR DE ASESINOS

Foto: Mary Church/Cortesía de Robert Burns

¿La granja de *La matanza de Texas*? No, es el diseñador de producción Robert Burns en el decorado lleno de huesos muy similar que creó para *Aullidos*.

Robert Burns ha creado decorados para muchos grandes directores del género, y hace poco se puso delante de la cámara para protagonizar una extraña historia de bajo presupuesto.

Por JOHN WOOLEY

El diseñador de producción Robert Burns es una anomalía en un mundillo lleno de egos del tamaño de un elefante que reclaman atención a gritos. De hecho, si alguna vez llega a ganar un Oscar no esperen ningún discursito tipo «¡Oh, cómo les gusto!» al estilo del que soltó Sally Field en su día, sino más bien algo como: «Eh, gracias, ¿pero por qué han prestado tanta atención a mi trabajo?» Este veterano del género que vive en Austin, Texas, parece preferir que los espectadores no se fijen en la contribución que ha hecho a una película.

«La película es el resultado final –opina Burns–. No se trata de que mi trabajo destaque: es un esfuerzo de grupo. En muchas ocasiones todo el mundo trabaja con la idea de demostrar lo brillante que es, y entonces no colaboran los unos con los otros. Para mí, la película es la meta a la que hay que llegar.»

Y no cabe duda de que las películas en las que ha trabajado forman un grupo impresionante: sus diseños de producción han realzado clásicos de culto como *Texas Chainsaw Massacre* (*La matanza de Texas*), *The Hills Have Eyes* (*Las colinas tienen ojos*), *Re-Animator* (idem) y *The Howling* (*Aullidos*), junto con títulos menores como *Tourist Trap* (*Trampa para turistas*) *The Outing* y *Microwave Massacre*. En los últimos tiempos, Burns ha probado suerte en la interpretación, y ha protagonizado la aterradoramente realista *Confessions of a Serial Killer*. Esta película, lanzada directamente al vídeo por New Horizons en 1992, ha ido acumulando un núcleo de fans gracias a su exhibición en vídeo y en la televisión por cable. Al igual que la más conocida *Henry: Portrait of a Serial Killer* (*Henry, retrato de un asesino*), *Confessions* fue inspirada por la vida y los asesinatos del psicópata vagabundo de la vida real Henry Lee Lucas y de Ottis Toole, homosexual, caníbal y compañero de atrocidades de Lucas. Burns empezó encargándose del diseño de producción de esta película rodada en Texas, y acabó interpretando al nada recomendable protagonista que le da título.

No fue la primera aparición de Burns

en la pantalla y, de hecho, probablemente ya le hayan visto con anterioridad aunque en papeles mucho más cortos

«Cuando trabajas en películas de bajo presupuesto siempre obtienes papelitos –dice riendo– Soy un cliente del sex-shop al comienzo de *Aullidos*, y fui un vagabundo borracho en ese gran clásico llamado *Microwave Massacre*. Estoy hurgando en la basura, y acabo sacando un brazo de ella Creo que luego me rasco la ingle con el brazo ... –Vuelve a reír–. Ya ha pasado mucho tiempo de eso.»

El papel que interpreta Burns en *Confessions* tiene mucha más sustancia que esas breves apariciones De hecho, lleva casi todo el peso de la película sobre sus hombros y aparece en prácticamente todos los fotogramas del metraje. Eso parecería suficiente para atemorizar a un debutante en el arte de la interpretación, incluso a uno que cuenta con «una licenciatura en artes dramáticas por la Universidad de Texas», pero Burns crea un retrato aterradoramente realista de un paria que se mueve en las capas mas bajas de la sociedad y que parece tomarse con mucha tranquilidad y casi con entusiasmo la predilección por el asesinato, la violación y la necrofilia que siente

Para Burns, la palabra clave es realismo. El origen de ese credo hay que buscarlo en su convicción de que esos elementos cinematográficos que no atraen la atención hacia si mismos son los que permiten obtener mejores resultados

«No quería que nadie viese *Confessions* y luego dijera: "Chico, qué gran trabajo interpretativo " –explica– Quería que dijeran, "¡Que chalado tan asqueroso!" Eso es lo que estaba haciendo... crear un chalado que resultara creíble

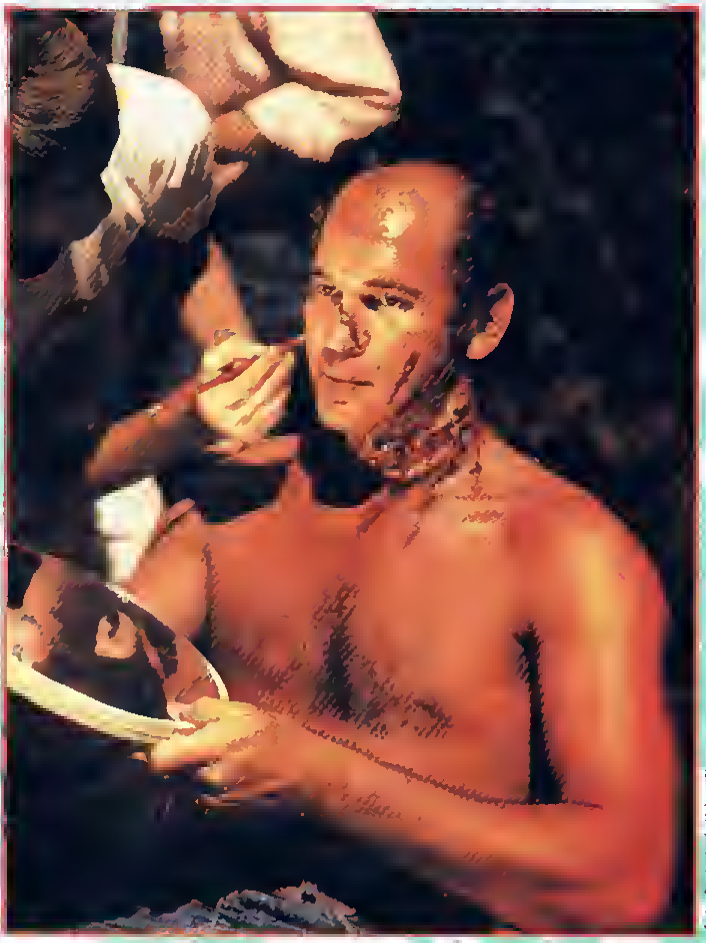
«Para mí, la gran diferencia existente entre *Henry* y *Confessions* es que en el caso de *Henry* piensas "Chico, esos actores interpretan estupendamente sus papeles de locos", y en *Confessions* lo que piensas es "Dios mío, ¿de dónde han sacado a estos seres humanos tan repugnantes?" Mi objetivo siempre fue crear algo real que los espectadores no pudieran identificar como trabajo interpretativo.

«Había visto un par de entrevistas con Henry Lee Lucas –añade–, pero no intenté ofrecer un reflejo fiel de su personalidad. No hay ninguna forma de averiguar lo que ocurre dentro del cerebro de una persona así...»

La interpretación de Burns resultó tan efectiva que algunos quedaron bastante sorprendidos al conocerle.

«Cuando la gente de Corman adquirió *Confessions* le dijeron al productor Cecyle Rexrode que mi interpretación era francamente soberbia –recuerda–. Pero cuando me conocieron se quedaron bastante sorprendidos, porque esperaban encontrarse con una especie de paleto como los que suele interpretar Billy Green Bush en vez de con alguien que no se parece en nada a

Burns utilizó trozos de animales de verdad para *La matanza de Texas*, pero suponemos que escenas de *Confessions of a Serial Killer* como la de la foto no llevaron tan lejos el realismo.



El cabello en la cabeza de Mitch Pileggi es auténtico, pero Paul Smith añade las heridas en *Mongrel*, el debut como director de Burns

Foto: Cortesía de Rolfe Burns

Fotos de *Confessions*. Copyright New Horizons

El primer gran papel de Burns ha sido el de un asesino psicópata que tenía muchas cosas que confesar.

ese estereotipo. Dennis Hill [quien interpreta a Moon, el Ottis de la película], transmite esa imagen, y la consecuencia es que si todo funciona no sabes quien está interpretando y quien no. Todos acaban siendo personas creíbles.»

La cualidad realista de las interpretaciones también se extendió a otras facetas de la producción.

«Un tipo que trabaja en el mundillo del cine de Los Angeles creía que *Confessions* no había tenido diseñador de vestuario porque la película parecía carecer de un esquema básico de diseño en ese aspecto, y eso me complació muchísimo –observa Burns–. La impresión que producía es que cada personaje llevaba su ropa habitual, pero dedique mucho tiempo a tratar de entender los personajes y que tipo de ropa llevarían, y luego escogimos el vestuario con muchísimo cuidado para producir la impresión de que no había un vestuario propiamente dicho.

»Cuando ves la película también tienes la impresión de que fuimos a todos esos lugares horribles –sigue diciendo–, pero no lo hicimos. El diseño de producción fue muy alabado únicamente por los que saben que si esos lugares existen, no estuvimos en ellos.»

Confessions es el primer largometraje del guionista/director Mark Blair, quien empezó a rodarlo en 1985. Según Burns, el equipo ya sabía que *Henry* también estaba en fase de desarrollo y que se inspiraba en los mismos hechos de la vida real; y también es consciente de que muchos fans y críticos del género han comparado una película con otra. Burns opina que la gran diferencia que separa una de otra es la estructura de cada película. En *Henry*, la historia es narrada de manera lineal y el protagonista sigue en libertad al final, pero *Confessions* empieza con su captura por la Policía, y la historia se va mostrando mediante *flashbacks*.

«Mark estaba intentando seguir muy de cerca lo que ocurrió en la realidad, y no debemos olvidar que nadie supo nada hasta que Lucas estuvo entre rejas y empezó a hablar –explica Burns–. La película va siguiendo la historia real hasta la última parte, cuando Mark añadió a la hermosa hija del médico, que está basada en un personaje real, un sacerdote... Creo que hizo un trabajo magnífico al incluir a la chica para que pudiera haber un pequeño clímax en el que los espectadores se preguntaran si iba a matarla o no.»

La decisión de Blair de ser lo más fiel posible a la historia de Lucas fue uno de los obstáculos que retrasaron durante tanto tiempo la exhibición de *Confessions*.

«Por aquel entonces había muchas dudas y preguntas sin respuesta sobre la legalidad de un proyecto semejante –recuerda–. Había un montón de pleitos por resolver, y cuestiones legales que todavía no habían sido abordadas. Cuando muestras algo real en la pantalla, muchas personas pueden pensar que han sido descritas de una manera equivocada, y en consecuencia había muchos problemas que debían ser resueltos.»

Los problemas acabaron resolviéndose, y *Confessions* fue a la Costa Oeste en busca de un distribuidor. La Concorde/New Horizons de Roger Corman adquirió la película, y su exhibición se convirtió en lo que Burns describe como «una cuestión de escoger el momento adecuado».

«Había que decidir si se optaba por la exhibición en salas de cine, lo cual habría exigido «hinchar» una película que había sido rodada en 16 mm –dice–. Acabaron decidiéndose por el vídeo en vez de por las salas de cine, pero justo entonces el mercado del vídeo pasó por una época francamente mala y siguió así durante una temporada. Ahora parece que está empezando a recuperarse, así que era el momento adecuado para lanzar la película.»

El departamento de publicidad de la New Horizons acabó decidiéndose por una

***Confessions* va más allá de *Henry* para mostrar cómo el sheriff Berkley Garrett captura e interroga al asesino.**

Foto: Copyright Unpub

Los decorados que Burns creó para *Re-Animator* estaban tan bien diseñados que incluso un cadáver sin cabeza podía andar por ellos sin tropezar.

carátula que copiaba descaradamente a *Silence of the Lambs (El silencio de los corderos)* y mostraba a un payaso asesino medio calvo mirando fijamente desde detrás de unos barrotes. Esta pequeña mentira en el empaquetamiento del producto no molesta demasiado a su estrella.

«Cuando intentan vender algo de esa manera, normalmente lo único que consiguen es que parezca algo que no es –dice– pero en este caso la verdad es que la carátula del video no te dice nada. Lo único que te dice es que vas a ver una película sobre un psicópata asesino, y eso es justamente lo que verás. No sé de nadie que haya querido que le devolvieran el dinero porque en la película no salía ningún tipo con máscara detrás de unos barrotes.

La razón de que le preocupe tan poco la carátula quizás haya que buscarla en el hecho de que Burns ya ha visto como una película suya era lanzada al mercado de una manera altamente engañosa. Eso es justo lo que le ocurrió a *Mongrel*, una película de terror que Burns escribió y dirigió hace algunos años.

«Era un *thriller* psicológico y la primera campaña publicitaria era bastante mala, pero por lo menos conseguía dejar claro de que iba la película –explica Burns–. En 1987 decidieron que la película necesitaba un cambio de imagen, y acabaron inventándose una especie de escena azteca realmente rarísima. La ilustración mostraba a un sabueso infernal con tres cabezas, ¡y en toda la película no salía nada ni remotamente parecido! La consecuencia de todo eso es que alguien puede llegar a pensar que se encuentra ante una película de ciencia ficción, descubrir que no lo es y tener todo el derecho del mundo a cabrearse luego.»

Rodada en Austin a comienzos de la década de los años ochenta, *Mongrel* fue protagonizada por el joven Terry Evans, el veterano Aldo Ray y Mitch Pileggi, quien años después interpretaría a Horace Pinker en *Shocker (Shocker, 100 000 voltios de terror)*, de Wes Craven. Burns la describe como «una peliculita de terror psicológico bastante correcta» que se convirtió en uno de los primeros lanzamientos directos del por aquel entonces nuevo mercado del video doméstico.

«Ya no recuerdo por qué razón no consiguió estrenarse en los cines, pero una firma de video nos hizo una oferta razonablemente buena en una época en la que el mercado del video aún no era gran cosa.

«La matanza de Texas fue una experiencia tan dura que después de eso me daba igual trabajar en otra película o no.»

La película apareció en video en 1984, cuando faltaba muy poco para el boom del video... Por desgracia, el boom llegó tres semanas después de que hubiéramos cerrado el acuerdo [illegible]. Si hubiéramos esperado un poco habríamos ganado mucho dinero, pero nadie puede predecir el futuro.»

Quizá todavía puedan encontrar *Mongrel* en algún videoclub que no renueve demasiado sus existencias, pero por mucho que lo busquen jamás lograrán encontrar *Scream Test*, otro esfuerzo como director de Burns rodado directamente en video.

«Era tan horrible que nunca llegó a ver la luz del día –admite despreocupadamente–. Es una comedia negra que no es ni lo suficientemente negra ni lo bastante divertida... es sencillamente mala.

«De vez en cuando vuelvo a verla y me rompo la cabeza pensando en qué se puede hacer con ella –dice–. La idea era que se trataba de un video casero rodado por unos tipos, y lo que veías era sencillamente lo que la cámara enfocaba durante el rato en que la utilizaban. Teóricamente no había ningún montaje, y pasado un tiempo te das cuenta de que se trata de dos chicos que iban a hacer una película y que lo que estás viendo es una cinta de prueba para el vestuario y los efectos especiales... y al final acabas comprendiendo que están más locos que una cabra.»

Scream Test quizá sea ficción disfrazada de realidad, pero la idea de las películas caseras debió despertar ecos nostálgicos en la mente de Burns, quien empezó su carrera trabajando en las películas de presupuesto inexistente que rodaba Tobe Hooper, un viejo amigo suyo de Austin que daba sus primeros pasos en el mundo del cine. Los dos se conocieron a mediados de los años sesenta, y la primera experiencia cinematográfica de Burns llegó con una película de Hooper titulada *Down Friday Street*. Esa película nunca llegó a los cines, pero un título posterior –*Eggshells*, una historia de ciencia ficción con incrustaciones hippies–, obtuvo una distribución cinematográfica extremadamente limitada en Texas y Oklahoma. Hooper se encargó de crear la película, y Burns de crear toda la campaña publicitaria.

Naturalmente, cuando Hooper se embarcó en lo que acabaría siendo *La matanza de Texas* se puso en contacto con su

Daniel Ray Hawkins no puede hacerlo todo solo en *Confessions*, así que su amiguita Molly (Sidney Brammer) le echa una mano de vez en cuando.

viejo amigo Burns, quien se incorporó al proyecto en calidad de director artístico. *La matanza de Texas* terminó siendo tanto una bendición como una maldición para Burns, quien aún se acuerda de las muchas horas que invirtió en buscar restos de vacas muertas para ayudar a crear la inolvidable atmósfera visual de la película.

«El condado acababa de empezar a cobrar una tasa a la gente para llevarse sus vacas muertas, y la reacción de la gente fue arrastrar las vacas muertas hasta un rincón de sus campos y dejar que se pudrieran allí –explica Burns–. En el pueblo también había un veterinario que tenía una granja, y arrojaba a los animales muertos en un campo. La verdad es que había montones de bichos muertos por los alrededores...

«Trabajé en esa película durante muchísimo tiempo, y el gran problema era que no había dinero, , no había ni un centavo –sigue explicando–. Era agotador. Prefiero no hablar mucho del asunto porque he tenido algunos momentos de tensión con ciertas personas que tomaron parte en el proyecto, y por suerte esa tensión ya se ha esfumado. Pero fue una experiencia tan dura que después de haber pasado por ella me daba igual trabajar en otra película o no volver a hacerlo nunca... y, de hecho, durante dos o tres años no trabajé en ninguna película. Después [el productor], Peter Locke quiso que me encargara del diseño de producción en *Las colinas tienen ojos*, así que empezaron a seguirme la pista. Eso requirió un montón de tenacidad por su parte, pero Peter acabó dando conmigo e hicimos la película.»

Si *La matanza de Texas* alejó a Burns del mundo del cine, *Las colinas tienen ojos* reavivó su interés por él.

«No cabe duda de que fue una experiencia bastante más divertida que *La matanza de Texas*, y es mi favorita de entre todas las películas que he hecho –se entusiasma–. Lo [illegible] bien... Wes [illegible] me cayó estupendamente, y enseguida llegamos a ser buenos amigos».

Las colinas tienen ojos se rodó en el desierto de California, pero Burns recuerda que el clima era tolerable gracias a que rodaron en otoño. Sus deberes como diseñador de producción también eran agradables, aunque la idea original era que se llevaran a cabo a una escala mucho más grande que la vista luego en la pantalla.

«Confessions hace que te preguntes de dónde han sacado a esos seres humanos tan repugnantes. La meta es crear algo real.»

«Bueno, en un principio la acción ocurría en un futuro cuasi-apocalíptico, con multitudes que iban a California usando las carreteras secundarias porque las fronteras del estado estaban bloqueadas –explica–. Ah, y los tipos que vivían en el desierto no eran una familia, sino una colonia matriarcal, una idea que me gustaba mucho... Era una colonia muy grande y presentaba un montón de desafíos a nivel de diseño, pero cuando empezamos a rodar la película, Peter quiso asegurarse de que la logística de la producción no iba a exceder el presupuesto disponible, así que la acción acabó ambientada en el presente en vez de en el futuro. El culto-colonia fue recortado hasta convertirse en una familia, y la parte de diseño de producción perdió una gran parte de su importancia inicial.

«De todas las películas en las que he trabajado, probablemente fue la que me obligó a crear menos diseños –sigue explicando Burns–, pero se me permitió participar en la invención de formas aterradoras de mostrar la locura, y eso hizo que la experiencia resultara muy divertida. Ah, y de todas las películas que he hecho es aquella en que el drama y el potencial para asustar siguen funcionando mejor hoy en día... *Las colinas tienen ojos* es una película aterradora y creíble.»

Burns no se muestra tan entusiasmado con *Trampa para turistas*, que fue producida en California por un grupo de Austin que incluía a J. Larry Carroll, el montador de *La matanza de Texas*, quien coescribió el guión.

«La idea original se basaba en una idea que había tenido [el director y coguionista] David Schmoeller, una especie de sueño surrealista tan sesudo que parecía una tesis doctoral –observa Burns–. En el guión original no había telekinesis, y en realidad se trataba de una mera película de museo de cera, pero las personas que habían invertido el dinero dijeron "¡Eh, acaban de estrenar *Carrie* (ídem) y necesitamos meter un poco de telekinesis! ¡Eso venderá la película!", y esa fue la razón por la que incluyeron todo lo de la telekinesis.»

El diseñador afirma que el director de fotografía Nicholas von Stenberg se portó de una manera horrible, realmente horrible, durante todo el rodaje e insistió en que se construyera un decorado de cuatro lados, a pesar de que Burns explica que «acabó filmando sólo dos paredes del decorado, con el resultado de que en la película no se ve ni la mitad del decorado que construí. La teoría en la que se basa el decorado de cuatro lados es que puedes rodar en cualquier dirección en cualquier momento, y eso te permite sacarle mucho algo –añade Burns–. Por ejemplo, estoy muy orgulloso de mi trabajo en *Re-Animator*... No tuve nada que ver con la sangre y las tripas, pero creé todos los decorados. Todo el sótano del hospital era un decorado pero a nadie le ha parecido que lo fuese, lo cual es magnífico, es el mejor elogio que me pueden llegar a hacer. Ah, y la gente que trabaja en el mundillo tampoco se dio cuenta de que fuese un decorado. Todos pensaron que fuimos a rodar en algún hospital, y la consecuencia es que la película no me proporcionó ninguna oferta de trabajo».

¡PESTES, HAMBRES Y GUERRAS...!

¡La ciudad de CHALA está en peligro, desde que su Sagrado ICONO fue robado

Se necesita que un grupo de valientes vayan a buscarlo, enfrentandose al

Peligro en el Pantano

(Módulo de juego AD&D para personajes de niveles 7 a 9)

¡CUIDADO, NO ABRAS

EL GRIMORIO

SI NO SABES CONTROLAR LA MAGIA!

O, mejor aún, ábrelo y estúdialo, y así podras emplear la magia en SHADOWRUN, el mundo cyberpunk del 2050

FASA

¡Ya en tu ● de venta!